

**LAS REDES SOCIALES Y LAS PLATAFORMAS VIRTUALES COMO AYUDA
EDUCATIVA EN LOS ESTUDIANTES DE NOVENO GRADO DE LA INSTITUCIÓN
FRANCISCO JOSE DE CALDAS DE VILLAVICENCIO-META**

NELSON JAVIER ARROYAVE MORALES

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA PARA EL APRENDIZAJE RED
MODALIDAD VIRTUAL
BOGOTÁ, D.C.
2017

**LAS REDES SOCIALES Y LAS PLATAFORMAS VIRTUALES COMO AYUDA
EDUCATIVA EN LOS ESTUDIANTES DE NOVENO GRADO DE LA INSTITUCIÓN
FRANCISCO JOSE DE CALDAS DE VILLAVICENCIO-META**

Trabajo de grado presentado para optar al Título de Especialización en
Informática para el Aprendizaje en Red

Asesor

Efraín Alonso Nocua Sarmiento
Magister en Gestión de la Tecnología Educativa

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA PARA EL APRENDIZAJE RED
MODALIDAD VIRTUAL
BOGOTÁ, D.C.
2017

Dedicatoria

Este presente trabajo es dedicado principalmente a Dios por permitirme la vida en el día a día de su ejecución. Al apoyo de mi familia y fundamentalmente a la de mi hermana quien fue el eje principal y guía de este proyecto en todo momento.

A la Fundación Universitaria Los Libertadores por ayudarnos a encontrar nuevas formas de enseñar de ser guías en las nuevas pedagogías que están apareciendo dentro de esta sociedad y poder incentivar a los alumnos al manejo y desarrollo de las nuevas tecnologías para su beneficio y apoyo educativo.

De igual manera a los formadores de todos los módulos vistos en esta especialización en especial docente especialista y magister Efraín Alonso Nocua Sarmiento quien nos guio constantemente en la realización y materialización del mismo.

Agradecimientos

Agradezco a Dios quien siempre me di fortaleza y me guio con su sabiduría y paciencia para no desfallecer en este proceso. A mi familia porque toleraron mi comportamiento y porque por ellos soy quien soy. A mis padres por su apoyo, consejos, amor y ayuda. A mis hermanos quienes me ayudaron a entender muchas fases del proyecto, a mis compañeros y a nuestro docente especialista y magister Efraím Alonso Nocua Sarmiento gran guía de este proyecto.

Tabla de contenido

	Pág.
Resumen	10
Abstract	11
Capítulo 1. Problema	12
1.1 Planteamiento del problema	12
1.2 Formuluación del problema	12
1.3 Objetivos	12
1.3.1 Objetivo general	12
1.3.2 Objetivos específicos	13
1.4 Justificación	13
Capítulo 2. Marco referencial	15
2.1 Antecedentes	15
2.1.1 Internacionales	15
2.1.2 Nacionales	16
2.1.3 Locales o regionales	17
2.2 Marco contextual	17
2.3 Marco teórico	21
2.3.1 Las redes Sociales	21
2.3.2 Las plataformas virtuales.....	22
2.3.2.1 Herramientas que conforman una plataforma virtual	22
2.3.2.2 Aspectos de las plataformas.....	23

2.3.2.3 Tipos de plataformas virtuales.....	23
2.3.2.4 Como funciona una plataforma virtual.....	23
2.3.2.5 Ventajas y desventajas de las plataformas virtuales.....	24
2.3.2.5.1 Ventajas.....	24
2.3.2.5.2 Desventajas.....	25
2.3.2.6 Como pueden ayudar las plataformas a la educación presencial.....	25
2.3.2.7 Plataformas gratuitas.....	26
2.3.2.7.1 Edmodo.....	27
2.3.2.7.2 Jimbo.....	27
2.3.2.7.3 Proyecto Agra.....	27
2.3.2.7.4 Moodle.....	27
2.3.2.8 Plataformas comerciales (No gratuitas)	28
2.3.3 Las TIC en los proyectos de enseñanza y aprendizaje.....	28
2.3.3.1 Características de las TIC.....	30
2.3.3.2 Ventajas de las TIC en la educación.....	30
2.3.3.3 Desventajas de las TIC.....	30
2.3.4 Los Software.....	32
2.3.4.1 Software Camtasia.....	32
2.3.5 Youtube.....	33
2.4 Marco tecnológico	34
2.5 Marco legal	34
Capítulo 3. Diseño metodológico	36
3.1 Tipo y enfoque de investigación	36

3.2 Método de investigación.....	36
3.3 Población y muestra	37
3.4 Instrumentos	37
3.4.1 Instrumentos de diagnóstico	38
3.4.2 Instrumentos de seguimiento	38
3.4.3 Instrumentos de evaluación	39
3.5 Análisis de resultados	41
3.6 Diagnóstico	45
Capítulo 4 Propuesta	42
4.1 Título de la propuesta	45
4.2 Descripción	45
4.3 Justificación	46
4.4 Objetivo	46
4.5 Estrategias y actividades	47
4.6 Contenidos	49
4.7 Personas responsables	54
4.8 Beneficiarios	54
4.9 Recursos	54
4.9.1 Material convencional.....	54
4.9.2 Material virtual.....	54
4.9.3 Material humano.....	54
4.9.4 Otros.....	55
4.10 Evaluación y seguimiento	55

Capítulo 5 Conclusiones	56
5.1 Conclusiones	56
5.2 Recomendaciones	57
Lista de Referencias	59
Anexos	60

Lista de Imágenes

	Pág.
Imagen 1. Información locativa y administrativa	18
Imagen 2. Mapa de ubicación de la IERD Francisco José de Caldas	19
Imagen 3. Esquema de trabajo y actividades para el desarrollo del proyecto.....	48
Imagen 4. Edmodo ilustrado	50
Imagen 5. Edmodo aplicado al trabajo académico.....	50
Imagen 6. Edmodo aplicado a la especialización.....	51
Imagen 7. Bienvenida al manejo del facebook educativamente	51
Imagen 8. Muestra de actividades o trabajos desarrollados	52
Imagen 9. Temas académicos desarrollados en el area de educación física	52
Imagen 10. Temática de videos educativos en Jimdo	53
Imagen 11. Temática a trabajar de acuerdo al cronograma académico	53

Lista de Graficas

	Pág.
Figura 1. Manejo de las redes sociales en los estudiantes.....	41
Figura 2. Manejo de las plataformas virtuales en los estudiantes de noveno grado de la I.E. Francisco José de Caldas.	41
Figura 3. La red social Facebook como ayuda en las tareas y trabajos académicos en los estudiantes de noveno grado de la I. Francisco José de Caldas.	43
Figura 4. Considera usted que la plata forma virtual es más práctica para la ejecución de trabajos y talleres... ..	43

Resumen

Las redes sociales y las plataformas virtuales de aprendizaje, son un método por medio del cual los docentes pueden presentar los temas académicos que el estudiante debe trabajar; es un complemento a las clases cotidianas y genera recursos motivacionales que mejoran el aprendizaje del estudiante y el buen uso de las mismas. El acceso a diferentes recursos de la red para un aprendizaje virtual conlleva a la innovación académica estimulando en el estudiante el deseo de aprender y generar ideas que refuerzan la clase, así mismo se fortalece la institución frente a los procesos de enseñanza y estructuración de los mismos. El diseño metodológico con el que se desarrolló este trabajo fue descriptivo, se ejecutó mediante dos fases la primera de diagnóstico mediante la revisión de literatura y la segunda la aplicación de encuestas a los alumnos de 9 grado del Instituto Francisco José de Caldas. Con base en los resultados obtenidos se puede determinar que los estudiantes son conocedores de la red social Facebook y de la plataforma virtual Edmodo y que para ellos es más fácil, práctico y divertido tener una clase virtual, esto permitió ejecutar para el área de educación física una temática interactiva donde los estudiantes de noveno grado respondieron activamente a los trabajos propuestos por el docente tales como actividades sociales de grupos en red, videos de aprendizaje interactivo, talleres de consulta sobre los diferentes deportes, ejecución de diapositivas para exponer de forma virtual sobre los temas del deporte. El cambio y la actitud de los estudiantes de noveno grado frente a la nueva temática, ha permitido contagiar a los docentes y estos están prestos a los cambios y a la ejecución de las nuevas temáticas virtuales para mejorar las condiciones académicas de los estudiantes.

Palabras claves: Redes sociales, plataformas virtuales de aprendizaje, innovación académica, estudiantes.

Abstract

Social networks and virtual learning platforms are a method by which teachers can present the academic subjects that the student must work on; is a complement to the daily classes and generates motivational resources that improve the student's learning and the good use of them. The access to different resources of the network for a virtual learning with leads to the academic innovation stimulating in the student the desire to learn and to generate ideas that reinforce the class, also it is strengthened the institution before the processes of education and structuring of the Themselves. The methodological design with which this work was carried out was descriptive. The first phase of diagnosis was carried out through two phases, through the literature review and the second the application of surveys to the 9th grade students of the Francisco José de Caldas Institute. Based on the results obtained it is possible to determine that students are knowledgeable about the social network Facebook and the virtual platform Edmodo and that for them it is easier, practical and fun to have a virtual class, this allowed to execute for the area of physical education An interactive theme where the ninth grade students actively responded to the works proposed by the teacher such as social activities of groups in network, interactive learning videos, workshops on the different sports, slide show to expose in virtual form the Themes of sport. The change and the attitude of the ninth grade students in front of the new thematic has allowed teachers to be contagious and these are ready to the changes and the execution of the new virtual topics to improve the academic conditions of the students.

Key words: Social networks, virtual learning platforms, academic innovation, students.

Capítulo 1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

La Institución Educativa Francisco José de Caldas de la ciudad de Villavicencio está conformada por dos sedes de básica primaria y una sede principal de bachillerato, está ubicada en el barrio San Isidro en una zona comercial e industrial rodeada por bodegas almacenadoras de productos químicos y algunos barrios marginales que son inseguros de donde convergen estudiantes de los estratos 0.1.2.3. La sede principal de bachillerato cuenta con dos jornadas donde los estudiantes de los grados novenos, no aprovechan las nuevas tecnologías que están llegando a la Institución Educativa tales como los equipamientos de las diferentes salas de informática, especializadas capacitaciones sobre manejo de plataformas virtuales y diferentes herramientas en el manejo de las redes sociales. Estas herramienta son subutilizadas y desaprovechadas por los estudiantes que las ven solamente como una forma de hacer grupos de tipo recreativo, desarrollo de actividades perjudiciales para otros compañeros como el bullying virtual y no para el aprovechamiento educativo.

1.2 Formulación del problema

¿Cómo motivar a los estudiantes de la comunidad educativa Francisco José de Caldas de noveno grado a que utilicen la red social Facebook y la plataforma virtual Edmodo como herramienta de apoyo en el área de educación física para incrementar el conocimiento y así mismo mejorar la tolerancia estudiantil en la institución?.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Elaborar una estrategia pedagógica que permita promover el uso adecuado de la red social Facebook y de la plataforma virtual Edmodo en el proceso académico de los estudiantes

de los grados de noveno en el área de educación física del Instituto Nacional Francisco José de Caldas, aprovechando los medios tecnológicos como sala de informática, tablas, internet, videos y talleres virtuales.

1.3.2 Objetivos específicos

Elaborar videos que se transmitan en la sala de informática y que generen el interés de los estudiantes sobre aprender de la red social Facebook y de la plataforma virtual Edmodo para el buen uso de las mismas.

Diseñar talleres que sean enviados por correo electrónico, subidos a la plataforma virtual y socializada en la sala de informática para ampliar en los estudiantes el conocimiento y manejo de la plataforma virtual Edmodo y la red social Facebook como una herramienta tecnológica de apoyo para el crecimiento académico.

Diseñar una capacitación virtual orientada a promover en los docentes de las diferentes áreas el uso académico de la red social Facebook y de la plataforma virtual Edmodo de aprendizaje, disponibles a través de las aulas de informática, así como en tabletas y Smartphone.

1.4 Justificación

La variedad de redes sociales y plataformas virtuales de aprendizaje disponibles en las instituciones educativas de todo el país, a partir de la implementación del programa nacional de las nuevas tecnologías desarrollado por el Ministerio de Educación Nacional como proyecto de competitividad, ha hecho que en muchos colegios del país se hallan desarrollado capacitaciones piloto a los diferentes entes de la comunidad buscando calidad y eficiencia educativa en los niveles de preescolar, básica, media y superior de Colombia.

Se encuentra que después de las capacitaciones algunos docentes no logran asimilar toda esta cantidad de información y manejo de nuevos conocimientos, ya que algunos son apáticos al

manejo de los elementos informáticos y otros al manejo de nuevas tecnologías para el desarrollo de sus clases generando poco interés en algunos casos y en otros desconocimiento del nivel de ayuda que ofrece para el mejoramiento del proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Además en los municipios que hasta ahora se están convirtiendo en pequeñas ciudades los alumnos ven con más facilidad utilizar estos recursos como medio de esparcimiento, sin embargo otros lo ven como medio para desarrollar actividades de encuentros violentos, ciber acoso y bullying; esto genera pereza al manejo de estos recursos y la utilización inadecuada.

La Institución Francisco José de Caldas se ha comprometido a mejorar cada día más el nivel educativo de los estudiantes, mejorando su puesto en el ISCE “(índice sintético de calidad educativa)” que básicamente habla del desarrollo de las pruebas saber que presentan los diferentes grados y niveles de educación a nivel nacional para mejorar los resultados obtenidos cada año. Las instalaciones de la Institución cuentan con dos salas de informática muy bien dotadas, dos salas especializadas con más de 80 computadores portátiles, tabletas que se pueden implementar en cualquier área del conocimiento y muy buena calidad de conexión a internet, lo cual permite trabajar en cualquier tipo de ambiente y hace posible mejorar la calidad educativa de los estudiantes y el nivel educativo que se espera obtener. De esta manera la posibilidad de plantear para el área de educación física temáticas académicas virtuales se convierte en una oportunidad de formación e información para el buen uso social de las mismas y para mejorar el proceso académico de los estudiantes.

Capítulo 2. Marco referencial

2.1 Antecedentes

2.1.1 Internacionales

Con esta investigación se quiere desarrollar en los adolescentes el interés por las redes sociales más conocidas, llevarlas al ámbito estudiantil y a los docentes para que estos las aprovechen como herramienta pedagógica en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

El señor Juan José Haro dentro de la Colección de publicaciones del consejo Audiovisual de Navarra en el capítulo “*de educar para la comunicación y la cooperación social*” de septiembre de 2010. Juan José Haro hace una introducción sobre el creciente número de personas que se han ido adhiriendo a la red por el fenómeno del internet y donde el nombre de las redes sociales se ha vuelto ya muy común, como es el caso de Facebook donde explica que es la forma más fácil de buscar personas, entablar relaciones de amistad, amorosas, formar grupos para infinidad de cosas, y donde nos habla también que el mundo educativo no puede ser ajeno a esta modalidad, afirma que “*la educación debe formar las personas para aquello que serán y en lo que trabajarán dentro de diez años, no para emular la forma en que trabaja*” y describe toda la clasificación de las redes sociales sus entornos, manejos e infinidad de connotaciones que se pueden llegar a desarrollar con las mismas.

Martin (2016) en su investigación sobre “*cambios psicosociales en los adolescentes actuales, “Incidencia del uso de las redes sociales”* desarrollado en la Universidad Complutense de Madrid permite ver que este tipo de redes pueden llegar a ser peligrosas para los adolescentes por la cantidad de personas con las que se puede interactuar, ya que esto permite encontrar diferentes casos de abusos tales como ciberbullying o ciber acoso, grooming y Sexting, las cuales se están presentando en la institución.

2.1.2 Nacionales

En Colombia es un poco difícil llegar a tener todavía una gran visual de la problemática debido a la poca información que se encuentra sobre este tipo de problemas, ya que la mayoría está centrada en los estudiantes universitarios en el área de investigación, “Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento en la era Digital de los Adolescentes” desarrollada por Luz Marina Muñoz Santiago (2014), en donde se señala que las redes sociales más conocidas por los estudiantes y docentes a nivel general deben ser implementadas como recursos o herramientas en el ámbito académico y que por medio de ellas se puede llegar a mejorar la calidad académica de los estudiantes y de los docente. En el estudio realizado por esta autora se demuestra que el uso a nivel académico puede ser muy favorable ya que es facilitador para reunir a los adolescentes y poder desarrollar capacidades del pensamiento básico y complejo tales como la “habilidad” la cual ayuda a la realización de tareas de forma fácil. Según Benjamín Bloom, las habilidades del pensamiento para la era digital “Recordar, comprender y aplicar”, desarrollan muchas de estas habilidades que sirven para mejorar el nivel académico y el conocimiento intelectual. Sin embargo A. Alanza, O. Fonseca y A. Castillo Málaga en su estudio sobre “*Redes Sociales y Jóvenes. Uso del Facebook en la Juventud colombiana y española*”, a nivel de algunos colegios tanto de Colombia como de España en el manejo de las redes sociales y particularmente Facebook para los adolescente resulta ser no más que una forma de darse a conocer, hacer amigos, establecer relaciones con otras personas en el ámbito social, llevándolos a extremos como el cambio de comunicación de lenguaje, cambio corporal para integrarse a un grupo, cambio social, cambio comunicativo y dependencia llegando a estar a toda hora conectados a los teléfonos donde en ningún momento se evidencia en este tipo de red su uso como ayuda educativa.

2.1.3 Locales o regionales

El grado de marginalidad que se puede observar en la zona industrial donde se encuentra la institución y las pocas instituciones con desarrollo tecnológico o aulas virtuales, no es favorable para que la juventud y los mismo estudiantes busquen aprender, generar y conceptualizar el verdadero sentido de las redes sociales y las plataformas de aprendizaje; esto conlleva a que la institución generen capacitaciones a los docentes, charlas motivacionales que enfoquen a los estudiantes en el verdadero concepto de utilidad de las plataformas virtuales y que estos a su vez sean un eslabón que genere conocimiento local y regional sobre las ventajas y desventajas de las redes sociales y plataformas virtuales de aprendizaje.

2.2 Marco contextual

Villavicencio es un municipio colombiano, capital del departamento del Meta y es el centro comercial más importante de los Llanos Orientales. Está ubicada en el *Piedemonte de la Cordillera Oriental*, al Noroccidente del departamento del Meta, en la margen izquierda del río Guatiquía. Fundada el 6 de abril de 1840, cuenta con una población urbana aproximada de 486.363 habitantes en 2015. Presenta un clima cálido y muy húmedo, con temperaturas medias de 28° C y 30°C. Por pertenecer a la región de la Orinoquía, es una ciudad agroindustrial y minera. La ciudad de Villavicencio cuenta con una red de instituciones de carácter público y privado que prestan y garantizan el derecho de la educación a nivel de Básica Primaria, Básica Secundaria, Media Técnica y superior, dentro de estos El Instituto Nacional Francisco José de Caldas que fue creado por un acuerdo del 8 de marzo de 1949 del Consejo Intendencial del Meta con el nombre de Instituto de Enseñanza Secundaria e Industrial. En febrero del año siguiente inicia labores en el edificio construido con destino al funcionamiento de una Escuela de Artes y oficios con el nombre de Mariano Ospina Pérez. En 1958 cambia su denominación debido a la aplicación de una Ley de la República que impedía a las instituciones oficiales llevar el nombre

de personajes que aún estuvieran vivos. Desde entonces toma el nombre actual Instituto Nacional Francisco José de Caldas, en una decisión en la que participaron los estudiantes de la institución Educativa. Es una institución oficial de calendario A, carácter mixto, con reconocimiento por parte de la Secretaría de Educación del Meta en el nivel de Educación Preescolar, básica primaria, Básica Secundaria y Media Académica para la jornada diurna, según resolución No. 984/99 y en Educación Formal de Adultos para la Jornada Nocturna, según resolución No. 650//2000 conforme al decreto 3011/97. Inscripción S.E. No. 15000101262. Código DANE No. 892.099.132- 6, Código ICFES J.A. No. 010942, J.B. No. 010959, J.C. No. 010967, Patente de Sanidad No. 0878 de Abril 26 del 2001. La institución está conformada por personas idóneas y capacitadas de altos valores éticos y morales y con gran experiencia que continuamente están velando por la formación integral de sus estudiantes, donde se han formado hombres y mujeres que han dejado y seguirán dejando sus huellas.

Posee una infraestructura que permite el desarrollo normal del proceso académico tanto en la Sede principal como en las demás Sedes. Los estudiantes reciben apoyo por parte de la rectoría, las coordinaciones, psicoorientación, directores de curso y docentes; los cuales son especializados y capacitados, con sentido de pertenencia, calidad humana, deseo de superación académica y actitud abierta al cambio. A nivel tecnológico cuenta con dos salas de informática cada una con equipos de mesa no muy nuevos pero con conexión a internet, biblioteca tecnológica con computadores portátiles para cada programa académico y 40 tabletas. Posee una sala multidisciplinar con 40 computadores para todas las áreas, así mismo las áreas administrativas tienen cscs con su respectivo computador, cuenta además con un área de papelería dotada con 7 equipos para la investigación e impresión de trabajos, tareas de los estudiantes y toda la nueva planta cuenta con internet.

Imagen 1. Información locativa y administrativa.



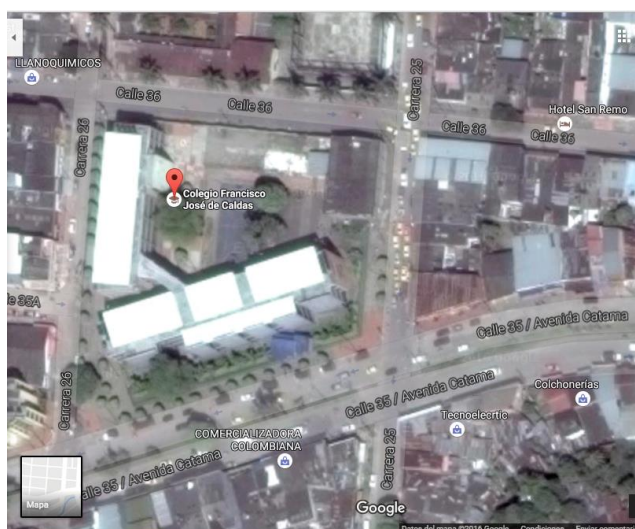
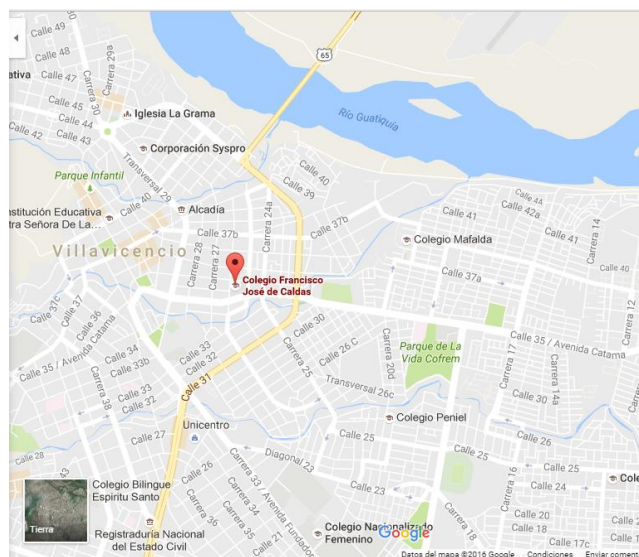
Tipo	Público
Fundación	4 de octubre de 1950
Localización	
Dirección	Sede Principal, Carrera 26 No.35-68, Barrio San Isidro  Villavicencio  Meta,  Colombia
Coordenadas	 4°39'34"N 74°03'21"O  4°39'34"N 74°03'21"O (mapa)
Administración	
Rector/a	José Bertulfo Tejero Muñoz
Sitio web	https://www.facebook.com/colegiocaldas/?fref=ts

Imagen 2. Mapa de ubicación de la IERD Francisco José de Caldas.



Fuente: Googlemaps.

2.3 Marco teórico

2.3.1 Las TIC en los procesos de enseñanza - aprendizaje

Las TIC pueden llegar a ser uno de los principales pilares de la sociedad, estas permitirán que los estudiante a nivel educativo esté conectado con la realidad, fundamentaran la necesidades de saber un mínimo de informática para poder llegar a comprender el tipo de sociedad cambiante, la forma en la que se almacena información, los nuevos conceptos de transformación y de dar a conocer información. El uso de la tecnología en el aula puede llegar a ser la mejor herramienta pedagógica ya que se puede aprovechar toda la capacidad sensorial del individuo por medio de herramientas como videos, fotografías, animaciones, mapas organizacionales y con esto transmitir el conocimiento de forma más fácil, dinámica lo cual para algunos individuos resulta ser muy importante. Así mismo se convierte a los estudiantes no en el antiguo receptor de información sino parte activa del aprendizaje. Estas estrategias permiten que tanto el alumno como el profesor interactúen, compartan e investiguen mucha más información en todos los aspectos, campos del conocimiento y cultura de la vida en general; siendo esta una de las principales ventajas de las pedagogías de las TIC. Todas las ayudas educativas que se utilizan en

las tics han demostrado que el estudiante adquiere mucho más conocimiento gastando menos tiempo y siendo mucho más eficaz a la hora de saber sobre muchas cosas que a ellos les interesa o se inclinan.

Son también un arma muy importante para las docentes porque pueden mejorar sus presentaciones académicas, enriquecer todos sus conocimientos, sin embargo es claro que el docente tiene que tener el potencial que tienen todos los recursos tecnológicos OVAS Y AVAS que están al alcance para el desarrollo de diferentes temas dando la posibilidad de estructurar mejor los contenidos y hacer de la enseñanza un método más dinámico en el mismo ámbito de la clase.

Las TIC permiten que el trabajo se pueda desarrollar de forma virtual, permitiendo conocer otras culturas, otra forma de investigar, experimentar e indagar directamente con la fuente en tiempo real desarrollando procesos de convivencia social y habilidades de formación integral de los individuos. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden contribuir al acceso universal a la educación, la igualdad en la instrucción, el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje de calidad y el desarrollo profesional de los docentes, así como a la gestión dirección y administración más eficientes del sistema educativo. La UNESCO aplica una estrategia amplia e integradora en lo tocante a la promoción de las TIC en la educación. El acceso, la integración y la calidad figuran entre los principales problemas que las TIC pueden abordar. El dispositivo intersectorial de la UNESCO para el aprendizaje potenciado por las TIC aborda estos temas mediante la labor conjunta de sus tres sectores: Comunicación e Información, Educación y Ciencias.

2.3.1.1 Características de las TIC

- La facilidad que tiene la gente para aprender con las herramientas virtuales desarrolladas y encaminadas a mejorar las aptitudes de los estudiantes.

- La interactividad que desarrolla el estudiante con el computador.
- La flexibilidad del acceso al conocimiento y al manejo del mismo.
- La variedad de OVAS y AVAS que permiten desarrollar diferentes efectos de tipo emocional en los individuos que interactuar con estas herramientas.
- La posibilidad de recuperar información desconocida o retroalimentar el conocimiento dando la posibilidad de entrar a desarrollar un aprendizaje colaborativo.
- Formar a los estudiantes a tomar decisiones importantes para él y la familia en general.

2.3.1.2 Ventajas de las TIC en la educación

- A través de las TIC, las imágenes pueden ser fácilmente utilizadas en la enseñanza y la mejora de la memoria retentiva de los estudiantes.
- A través de las TIC, los profesores pueden explicar fácilmente las instrucciones complejas y asegurar la comprensión de los estudiantes.
- A través de las TIC, los profesores pueden crear clases interactivas y así las clases son más agradables, lo que podría mejorar la asistencia de los estudiantes y la concentración.

2.3.1.3 Desventajas de las TIC

- La configuración de los dispositivos puede ser muy problemática.
- Demasiado caro para poder permitírselo.
- Difícil para los profesores usar las TIC debido a su falta de experiencia.

Las posibilidades educativas de las TIC han de ser consideradas en dos aspectos: Su conocimiento y su uso; el primer aspecto es consecuencia directa de la cultura de la sociedad actual. No se puede entender el mundo de hoy sin un mínimo de cultura informática. Es preciso

entender cómo se genera, cómo se almacena, cómo se transforma, cómo se transmite y cómo se accede a la información en sus múltiples manifestaciones (textos, imágenes, sonidos) si no se quiere estar al margen de las corrientes culturales hay que intentar participar en la generación de esa cultura. Integrar esta nueva cultura en la educación y contemplarla en todos los niveles de la enseñanza ese conocimiento se traduzca en un uso generalizado de las TIC para lograr, libre, espontánea y permanentemente, una formación a lo largo de toda la vida.

El segundo aspecto, aunque también muy estrechamente relacionado con el primero, es más técnico. Se deben usar las TIC para aprender y para enseñar. Es decir el aprendizaje de cualquier materia o habilidad se puede facilitar mediante las TIC y, en particular, mediante Internet, aplicando las técnicas adecuadas. Este segundo aspecto tiene que ver muy ajustadamente con la informática educativa. No es fácil practicar una enseñanza de las TIC que resuelva todos los problemas que se presentan, pero hay que tratar de desarrollar sistemas de enseñanza que relacionen los distintos aspectos de la Informática y de la transmisión de información, siendo al mismo tiempo lo más constructivos que sea posible desde el punto de vista metodológico.

Requiere un gran esfuerzo de cada profesor implicado y un trabajo importante de planificación y coordinación del equipo de profesores. Es fundamental para introducir la informática en la escuela, la sensibilización e iniciación de los profesores a la informática, sobre todo cuando se quiere introducir por áreas (como contenido curricular y como medio didáctico).

Por lo tanto, los programas dirigidos a la formación de los profesores en el uso educativo de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación deben proponerse como objetivos:

- Contribuir a la actualización del Sistema Educativo que una sociedad fuertemente influida por las nuevas tecnologías demanda.
- Facilitar a los profesores la adquisición de bases teóricas y destrezas operativas que les permitan integrar, en su práctica docente, los medios didácticos en general y los basados en nuevas tecnológicas en particular.

- Adquirir una visión global sobre la integración de las nuevas tecnologías en el currículum, analizando las modificaciones que sufren sus diferentes elementos contenidos, metodología, evaluación entre otras.
- Capacitar a los profesores para reflexionar sobre su propia práctica, evaluando el papel y la contribución de estos medios al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los profesionales de TIC combinan correctamente los conocimientos, prácticas y experiencias para atender tanto la infraestructura de tecnología de información de una organización y las personas que lo utilizan. Asumen la responsabilidad de la selección de productos de hardware y software adecuados para una organización. Se integran los productos con las necesidades y la infraestructura organizativa, la instalación, la adaptación y el mantenimiento de los sistemas de información, proporcionando así un entorno seguro y eficaz que apoya las actividades de los usuarios del sistema de una organización o una entidad educativa.

2.4 Marco tecnológico

2.4.1 Las redes sociales

Las **redes sociales** son sitios de internet que permiten a las personas conectarse con sus amigos e incluso realizar nuevas amistades, de manera virtual, y compartir contenidos, interactuar, **crear comunidades** sobre intereses similares: trabajo, lecturas, juegos, amistad, relaciones amorosas, relaciones comerciales entre otra. El origen de las **redes sociales** se remonta al menos a 1995, cuando el estadounidense Randy Conrads creó el sitio Web classmates.com. Con esta red social pretendía que la gente pudiera recuperar o mantener el contacto con antiguos compañeros del colegio, instituto o la universidad. En 2002 comenzaron a aparecer los primeros sitios Web que promocionaban redes de círculos de amigos en línea o relaciones en las

comunidades virtuales. La popularidad de estos sitios creció rápidamente y se fueron perfeccionando hasta conformar el espacio de las redes sociales en internet.

Su auge se ha producido hace no más de cinco años, en parte gracias al avance de las conexiones a internet y al aumento en la cantidad de personas con acceso a una computadora. Hi5, MySpace, Facebook, Twitter y Orkut son las redes sociales más populares.

Facebook es la segunda red social más grande del mundo, después de MySpace tuvo mucha importancia principalmente en Estados Unidos pero cada día ha ido creciendo teniendo una comunidad más amplia, es una herramienta social que te conecta con personas a tu alrededor, fue creada por Mark Zuckerber estudiante de la universidad de Harvard junto con unos compañeros en febrero del 2004 con el objetivo de crear una comunidad para las universidades estadounidenses. Con el tiempo ha ido extendiéndose a lo largo y ancho del planeta sin cerrarse al ámbito académico, el factor de éxito de Facebook es la protección y seguridad que ofrece a sus usuarios además de poder enviar mensajes privados, chatear, postear, crear una página o una URL externa, colocar un lector de RSS para enlazar contenidos, bloggear desde el Facebook, crear grupos de trabajo, grupos de juego, participación en comunidades de fans entre otras. Por otra parte gracias a su sistema de código abierto desde mayo de 2007 donde los desarrolladores pueden crear aplicaciones para este espacio virtual el número de acciones a realizar en la red sigue ampliándose y uno de los ámbitos donde podemos desarrollar este potencial de esta red en el educativo porque Facebook es un espacio colaborativo.

El desarrollo de las redes sociales está fundamentado en la comunicación de ordenadores a través de una red, el INTERNET; el cual nace de un programa militar en estados unidos, se convierte en el gran monstruo que ahora es, por volverse una arquitectura abierta de libre acceso que va evolucionando con todas las aplicaciones y avances de cada época, es un medio de comunicación, de interacción entre las diferentes sociedades, la ciencia y la investigación.

2.4.2 Las plataformas virtuales

Son programas (softwares) orientados a la Internet, se utilizan para el diseño y desarrollo de cursos o módulos didácticos en la red internacional. Permiten mejorar la comunicación (alumno-docente; alumno-alumno) y desarrollar el aprendizaje individual y colectivo. Una plataforma virtual es un sistema que permite la ejecución de diversas aplicaciones bajo el mismo entorno dando a los usuarios la posibilidad de acceder a ellas a través del internet. Quiere decir que el usuario obligatoriamente debe contar con conexión web que le permita ingresar a la plataforma en cuestión y hacer uso de sus servicios.

2.4.2.1 Herramientas que componen una plataforma virtual

- Herramientas de comunicación, como foros, chats, correo electrónico.
- Herramientas de los estudiantes, como autoevaluaciones, zonas de trabajo en grupo.
- Herramientas de productividad, como calendario, marcadores, ayuda.
- Herramientas de administración, como autorización, perfiles.
- Herramientas del curso, como tablón de anuncios, evaluaciones.

2.4.2.2 Aspectos de las plataformas

- La gestión administrativa (matriculación del alumnado, asignación de personal de la retroalimentación, configuración de cursos, etc.).
- La distribución de los contenidos formativos.
- La comunicación entre alumnado y equipo tutorial.
- El seguimiento de la acción formativa de los participantes

2.4.2.3 Tipos de Plataformas virtuales

- **Plataformas comerciales.** Hay que pagar para poder utilizarla. Un ejemplo de este tipo de plataforma virtual tenemos la e-educativa que es utilizada por la Universidad de Panamá.
- **Plataformas de software libre.** Son plataformas gratuitas. Una de las más populares es Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment o Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular), y que actualmente ha sido instalado en más de 24500 instituciones y en 75 idiomas.
- **Plataformas de software propio.** Son plataformas que se desarrollan e implementan dentro de la misma institución educativa (Ejemplo: Agora Virtual).

2.4.2.4 Cómo funciona una Plataforma virtual

Una plataforma virtual es un software sencillo de utilizar y cuenta con una interfaz gráfica amigable al usuario; los usuarios pueden adoptar un rol de alumno, docente, administrador y otros. En la plataforma virtual Moodle existen los siguientes roles para el usuario1:

Administrador: Normalmente los administradores pueden hacer cualquier cosa en el sitio, en todos los cursos.

Creador de curso: Los creadores de cursos pueden crear nuevos cursos y enseñar en ellos.

Profesor o Tutor: Los profesores pueden realizar cualquier acción dentro de un curso, incluyendo cambiar actividades y calificar a los estudiantes.

Profesor sin permiso de edición: Los profesores sin permiso de edición pueden enseñar en los cursos y calificar a los estudiantes, pero no pueden modificar las actividades.

Estudiante: Los estudiantes tienen por lo general menos privilegios dentro de un curso.

Invitado: Los invitados tienen privilegios mínimos y normalmente no están autorizados para escribir.

Usuario autenticado: Todos los usuarios autenticados. Al docente o alumno se le entrega un nombre de usuario y contraseña para poder acceder a la plataforma virtual; el docente o tutor entrega a sus estudiantes una contraseña del curso que imparte.

2.4.2.5 Ventajas y desventajas de las plataformas virtuales

2.4.2.5.1 Ventajas.

- **Fomento de la comunicación profesor/alumno:** La relación profesor/alumno, al transcurso de la clase o a la eventualidad del uso de las tutorías, se amplía considerablemente con el empleo de las herramientas de la plataforma virtual.
- **Facilidades para el acceso a la información:** Es una potencial herramienta que permite crear y gestionar asignaturas de forma sencilla, incluir gran variedad de actividades y hacer un seguimiento exhaustivo del trabajo del alumnado. Cualquier información relacionada con la asignatura está disponible de forma permanente permitiéndole al alumno acceder a la misma en cualquier momento y desde cualquier lugar.
- **Fomento del debate y la discusión:** El hecho de extender la docencia más allá del aula utilizando las aplicaciones que la plataforma proporciona permite fomentar la participación de los alumnos. Permite la comunicación a distancia mediante foros, correo y Chat, favoreciendo así el aprendizaje cooperativo.
- **Desarrollo de habilidades y competencias:** Este modelo educativo promueve el espacio para la transmisión de conocimientos así mismo el desarrollo en los alumnos de habilidades y competencias que los capaciten como buenos profesionales. Al mismo

tiempo se consigue también que el alumno se familiarice con el uso de los medios informáticos, aspecto de gran importancia en la actual sociedad de la información.

- **El componente lúdico:** El uso de tecnologías como la mensajería instantánea, los foros, Chats en muchos casos, actúa como un aliciente para que los alumnos consideren la asignatura interesante. En definitiva, dota a la docencia de un formato más cercano al lenguaje de las nuevas generaciones.
- **Fomento de la comunidad educativa:** El uso de plataformas virtuales está ampliando las posibilidades de conexión entre los docentes. Su extensión en el uso puede impulsar en el futuro a la creación de comunidades educativas en las cuales los docentes compartan materiales o colaboren en proyectos educativos conjuntos.

2.4.2.5.2 Desventajas

- Mayor esfuerzo y dedicación por parte del profesor: El uso de plataformas virtuales para la enseñanza supone un incremento en el esfuerzo y el tiempo que el profesor ha de dedicar a la asignatura ya que la plataforma precisa ser actualizada constantemente.
- Necesidad de contar con alumnos motivados y participativos: El empleo de las herramientas virtuales requiere de alumnos participativos que se involucren en la asignatura.
- El acceso a los medios informáticos y la brecha informática: La utilización de plataformas virtuales como un recurso de apoyo a la docencia exige que el alumno disponga de un acceso permanente a los medios informáticos.

2.4.2.6 Cómo pueden ayudar las plataformas virtuales a la educación presencial

Los docentes podemos utilizar las plataformas virtuales para desarrollar y fortalecer nuestras clases presenciales, por ejemplo, en un curso presencial de Inglés Técnico el docente

puede escoger o crear sus materiales didácticos (texto, videos, sonidos, imágenes, animaciones, entre otros) y luego subirlos (guardarlos) en la plataforma virtual de su institución, los materiales estarán con libre acceso a los alumnos del curso. Las actividades pueden ser enviadas a la plataforma, también se pueden realizar consignas de foros relacionados al tema desarrollado.

2.4.3 Software

Corresponde a los programas diseñados para o por los usuarios para facilitar la realización de tareas específicas en la computadora, como pueden ser las **aplicaciones** ofimáticas (procesador de texto, hoja de cálculo, programa de presentación, sistema de gestión de base de datos u otros tipos de especializados como software médico, software educativo, editores de música, programas de contabilidad entre otros.

2.4.3.1 Software Camtasia Studio: es un software de grabación de pantalla de bajo costo que permite al usuario crear grabaciones de vídeo y audio multi-plataforma de todo lo que se puede mostrar o demostrar en una pantalla de computadora, incluyendo asignaciones de laboratorios de computación, el uso de entornos de desarrollo integrados, De applets de Java y tutoriales de software. El video de imagen en imagen también es posible con la adición de una cámara web económica. Con este software de grabación de pantalla, existe una multitud de posibilidades para desarrollar objetos de aprendizaje y mejorar los ya existentes, los cuales pueden ser fácilmente integrados tanto en la clase como en la instrucción en línea. La visualización por los estudiantes, así como la creación de los videos, es simple. Todo lo que se necesita para ver estos videos es el plug-in actual para el formato de video utilizado y un navegador actualizado. El paquete de software Camtasia Studio y un micrófono son todo lo que se necesita para crear los videos, no sólo graba el texto y las imágenes que se muestran en la pantalla, sino que también captura todas las animaciones, transiciones y cualquier marca que el presentador pueda agregar durante las conferencias. Camtasia también es perfecto para crear tutoriales para paquetes de software y sistemas de gestión de aprendizaje.

2.4.3.2 Youtube

Fue fundada por Chad Hurley, Steve Chen y Jawed Karim en febrero de 2005 en San Bruno, California. Todos ellos se conocieron cuando trabajaban en PayPal, Hurley y Karim como ingenieros, y Chen como diseñador. De acuerdo con Hurley y Chen, la idea de YouTube surgió ante las dificultades que experimentaron al tratar de compartir vídeos tomados durante una fiesta en San Francisco. Esta historia ha sido considerada una versión muy simplificada, y Chen ha reconocido que esta idea se puede haber promovido por la necesidad de presentar una historia sencilla al mercado. Karim ha declarado que la fiesta nunca ocurrió, y que la idea de compartir vídeos en Internet fue suya. Sus compañeros han declarado que la fiesta sí ocurrió, y que la idea original de Karim era crear una página de citas, donde las personas pudiesen calificarse sobre la base de sus vídeos. Karim reconoce haber sido influenciado por un sitio de citas llamado HotorNot.com (¿Sexy o no?), donde los usuarios podían cargar fotos suyas, que luego eran calificadas por otros usuarios. YouTube mantiene una logística que permite localizar cualquier vídeo por medio de las etiquetas de metadato, títulos y descripciones que los usuarios asignan a sus vídeos, pero cuyo uso está restringido únicamente a los vídeos alojados en YouTube. El diseño del reproductor es minimalista y ligero, basado en un color predeterminado: el gris claro, debido a que la empresa busca la comodidad en lo que respecta al tipo de banda de Internet.

Todos y cada uno de estos medios interactivos tecnológicos son precisos y aptos para poder desarrollar el concepto de las nuevas tecnologías en el proceso o mejoramiento educativo del área de educación física en la institución Francisco José de Caldas.

2.4.3.3 Plataformas Gratuitas

2.4.3.3.1. Edmodo: Es una plataforma de aprendizaje social gratuita, una red social educativa y segura tanto para profesores como para estudiantes. Organiza los grupos, datos, asignaciones y notas de un modo estructurado (Learning Management System, LMS). Se

administran las calificaciones y, en definitiva, organiza perfectamente el proceso de enseñanza de aprendizaje, pues permite al docente manejar y desarrollar todo tipo de proyectos. Conecta a los alumnos con las personas y recursos que necesitan para mejorar sus aprendizajes. El trabajo en este entorno facilita y permite al docente manejar y desarrollar todo tipo de proyectos. Se trata de una red abierta al aprendizaje donde nunca se sabe todo y donde siempre hay espacio para el crecimiento, es una herramienta de microblogging que se utiliza en educación para organizar contenidos, hacer asignaciones y mantener una comunicación e interacción activa y constante entre profesores y alumnos, incluyendo a los padres, ayuda a transformar la educación, mediante unos principios basados en que la educación abre las mentes y la tecnología las conecta. Lo relevante para los docentes es que se trata de una plataforma fácil, segura, interactiva, versátil y gratuita, que refuerza lo que se dice en clase en esta el profesor crea tantas aulas virtuales como desee y el alumno tiene sus aulas virtuales en su perfil.

La plataforma Edmodo se caracteriza por:

- Comunicación sincrónica y asincrónica
- Flexibilidad de horarios
- Aprendizaje colaborativo
- Construcción del conocimiento constante, dinámica y compartida
- Roles activos de docentes y alumnos
- Desarrollo de habilidades interpersonales: comunicación clara, apoyo mutuo, resolución constructiva de conflictos.

2.4.3.3.2 Jimdo: es una plataforma online para crear páginas web y tiendas online; además todas las páginas web cuentan con una versión adaptada para móviles. Actualmente, cuenta con más de 12 millones de páginas web creadas. El sistema dispone de un conjunto de

plantillas en HTML5 y CSS3 categorizadas en sectores como tiendas online, portfolios o servicios. Cada plantilla cuenta además con una serie de variantes que incluyen combinaciones de colores y de tipos de letra. Una de las características diferenciadoras de la plataforma es su sistema modular: con el botón de “Añadir elemento” se van incorporando módulos de contenido como imágenes, textos o columnas. Además de ello, el editor de estilos permite personalizar las diferentes áreas de la página. De este modo, Jimdo se convierte en una solución tanto para el usuario que precisa de una web inmediata como para el usuario que busca una herramienta potente con la que dar rienda suelta a su creatividad.

Jimdo dispone de tres versiones: JimdoFree, la versión gratuita; JimdoPro y JimdoBusiness que son las versiones profesionales y que cuentan con más prestaciones como dominio propio, cuentas de email o un soporte técnico más especializado. En agosto 2013, Jimdo presentó su aplicación para iOS. Durante el primer año, la aplicación fue descargada más de 400.000 veces y destacada como una de las mejores apps del 2013 en el AppStore de Alemania y Brasil. La compañía tiene tres oficinas en total. Hamburgo, la sede principal; San Francisco y Tokio. El producto está traducido en 12 idiomas y se ofrece soporte técnico en todos ellos.

2.4.3.3.3 Proyecto Agrega: Agrega es una plataforma de contenidos digitales educativos pensada para la comunidad docente y compuesta como una federación de repositorios de todas las comunidades autónomas, de acceso gratuito y de carácter colaborativo. Para conocer más ejemplos de plataformas educativas de las distintas Comunidades Autónomas del estado español es muy útil este enlace del portal de educación de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha. Cada enlace lleva a la plataforma que aloja los recursos educativos de cada Comunidad Autónoma.

2.4.3.3.4 Moodle: Moodle es un Sistema de Gestión de Cursos de Código Abierto (*Open Source Course Management System, CMS*), conocido también como Sistema de Gestión del Aprendizaje (*Learning Management System, LMS*) o como Entorno de Aprendizaje Virtual

(*Virtual Learning Environment, VLE*). Es una aplicación web gratuita que los educadores pueden utilizar para crear sitios de aprendizaje efectivo en línea.

Algunas plataformas son **Claroline, Moodle, Ilias, Dokeos o Atutor** (disponibles en idioma español), o las más difundidas, como **PHP, Java y Pearl** (en inglés). Pero la más utilizada en la actualidad es, sin duda, **Moodle**, que es una plataforma open source, diseñada a través de la colaboración de distintos investigadores.

2.4.3.4 Plataformas Comerciales (No Gratuitas)

En **virtusbooks** encontrarás diferentes formatos (flash, libro zoom, libro web, libro epub, scorm, etc...). Cada editorial decide su formato y contenido. Acceder a la plataforma **virtusbooks** es completamente gratis, pero tienes que pagar por la licencia del libro. **Eleven** es una plataforma educativa MULTIEDITORIAL, que ofrece a los centros educativos todo tipo de recursos y contenidos digitales para el entorno de la Escuela 2.0.

2.5 Marco legal

Ley 1341 del 30 de julio 2009: ARTÍCULO 1.- OBJETO. La presente Ley determina el marco general para la formulación de las políticas públicas que regirán el sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, su ordenamiento general, el régimen de competencia, la protección al usuario, así como lo concerniente a la cobertura, la calidad del servicio, la promoción de la inversión en el sector y el desarrollo de estas tecnologías, el uso eficiente de las redes y del espectro radioeléctrico.

El Estado fomentará el despliegue y uso eficiente de la infraestructura para la provisión de redes de telecomunicaciones y los servicios que sobre ellas se puedan prestar, y promoverá el óptimo aprovechamiento de los recursos escasos con el ánimo de generar competencia, calidad y eficiencia, en beneficio de los usuarios, siempre y cuando se remunere dicha infraestructura a

costos de oportunidad, sea técnicamente factible, no degrade la calidad de servicio que el propietario de la red viene prestando a sus usuarios y a los terceros, no afecte la prestación de sus propios servicios y se cuente con suficiente infraestructura,

El Estado velará por la adecuada protección de los derechos de los usuarios de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones, así como por el cumplimiento de los derechos y deberes derivados del Habeas Data. Todos los proveedores de redes y servicios de telecomunicaciones tendrán igualdad de oportunidades para acceder al uso del espectro y contribuirán al Fondo de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Neutralidad Tecnológica.

El Estado garantizará la libre adopción de tecnologías, teniendo en cuenta recomendaciones, conceptos y normativas de los organismos internacionales competentes e idóneos en la materia, que permitan fomentar la eficiente prestación de servicios la información y la educación y los servicios básicos de las TIC: En desarrollo de los artículos 20 y 67 de la Constitución Nacional el Estado propiciará a todo colombiano el derecho al acceso a las tecnologías de la información y las comunicaciones básicas, que permitan el ejercicio pleno de los siguientes derechos , la educación y el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. Promover el acceso a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, teniendo como fin último el servicio universal. Promover la ampliación de la cobertura del servicio. Garantizar la interconexión y la interoperabilidad de las redes de telecomunicaciones, así como el acceso a los elementos de las redes e instalaciones esenciales de telecomunicaciones necesarios para promover la provisión y comercialización de servicios, contenidos y aplicaciones que usen tecnologías de la Información y las Comunicaciones

ARTÍCULO 6.- DEFINICIÓN DE TIC: Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (en adelante TIC), son el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios, que permiten la compilación,

procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como: voz, datos, texto, vídeo e imágenes. El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones junto con la CRC, deberán expedir el glosario de definiciones acordes con los postulados de la UIT y otros organismos internacionales con los cuales sea Colombia firmante de protocolos referidos a estas materias.

Capítulo 3. Diseño metodológico

3.1 Tipo de Investigación

El tipo de investigación es de tipo Mixta; Datos cuantitativos y cualitativos, en donde se representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cualitativos y cuantitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio. (Hernández, Sampieri y Mendoza, 2008). La investigación de métodos mixtos permite que el investigador mezcle o convine métodos cualitativos y cuantitativos, la meta de este tipo de investigación no es reemplazar a la investigación cuantitativa ni a la investigación cualitativa, si no utilizar la fortaleza de ambos tipos de investigación indagándolas y tratando de minimizar sus debilidades potenciales, estudios descriptivos según Robert Sampieri 1998, “Busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice”, conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas, así mismo el ámbito mixto permite integrar a la descripción el complemento natural de la investigación tradicional cualitativa y cuantitativa fortaleciendo los tipos de indagación reduciendo debilidades.

3.2 Método de investigación

El método Acción – Participación, es una metodología que apunta a la producción de un conocimiento propositivo y transformador, mediante un proceso de debate, reflexión y construcción colectiva de saberes entre los diferentes actores de un territorio con el fin de lograr la transformación social. Este método posee **investigación**, ya que Orienta un proceso de estudio de la realidad o de aspectos determinados de ella, con rigor científico. Hay **acción** la cual es entendida no solo como el simple actuar, o cualquier tipo de acción, sino como acción que conduce al cambio social estructural; esta acción es llamada por algunos de sus impulsores,

praxis (proceso síntesis entre teoría y práctica), y **Es participativa** ya que cuenta con la participación de la comunidad involucrada en ella.

3.3 Población y muestra

Población: El conjunto de individuos que se van a incluir en la investigación son los 213 alumnos de 9 grado del Instituto Francisco José de Caldas, los cuales cuentan con una edad entre 13 y 16 años. Pertenecen a los estratos 0-1-2-3 de Villavicencio-Meta. En promedio estos alumnos pertenecen a familia separadas donde la líder o cabeza de hogar es la madre.

Muestra: 121 Estudiantes de noveno grado del Instituto Francisco José de Caldas.

3.4 Instrumentos

3.4.1 Instrumentos de diagnóstico

El instrumento de diagnóstico será una encuesta; esta es un método para recabar información ya sea sobre la opinión de las personas ante un suceso o producto o sobre datos, proporcionar datos verídicos, a partir de los cuales se toman decisiones y el investigador busca recopilar datos por medio de un cuestionario previamente diseñado, sin modificar el entorno ni el fenómeno donde se recoge la información ya sea para entregarlo en forma de tríptico, gráfica o tabla. Los datos se obtienen realizando un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa o al conjunto total de la población estadística en estudio, integrada a menudo por personas, empresas o entes institucionales, con el fin de conocer estados de opinión, ideas, características o hechos específicos.

Para este proyecto de investigación se desarrollara una encuesta, donde el cuestionario contara con 16 preguntas, 8 de estas estarán orientadas en conocer la influencia del Facebook y las demás redes sociales en el nivel académico de los estudiantes y las restantes 8 en el usos que realizan los estudiantes de las redes sociales de internet. (Ver anexo 1).

3.4.2 Instrumentos de seguimiento

El seguimiento y la evaluación ayudan a mejorar el desempeño y a conseguir resultados, dicho de manera más precisa, el objetivo general del seguimiento y la evaluación es la medición y el análisis del desempeño. Para este caso el instrumento de la retroalimentación será utilizado como instrumento de seguimiento; este es un proceso en el marco de seguimiento y evaluación, mediante el cual se divulga información y conocimientos que se utilizan para evaluar el progreso general hacia el logro de resultados o para confirmar el logro de resultados. La retroalimentación puede consistir en hallazgos, conclusiones, recomendaciones y lecciones extraídas de la experiencia o de entrevistas, encuestas anteriormente ejecutadas. Puede utilizarse para mejorar el desempeño y como base para la toma de decisiones y para fomentar el aprendizaje en una organización. (Ver anexo 2).

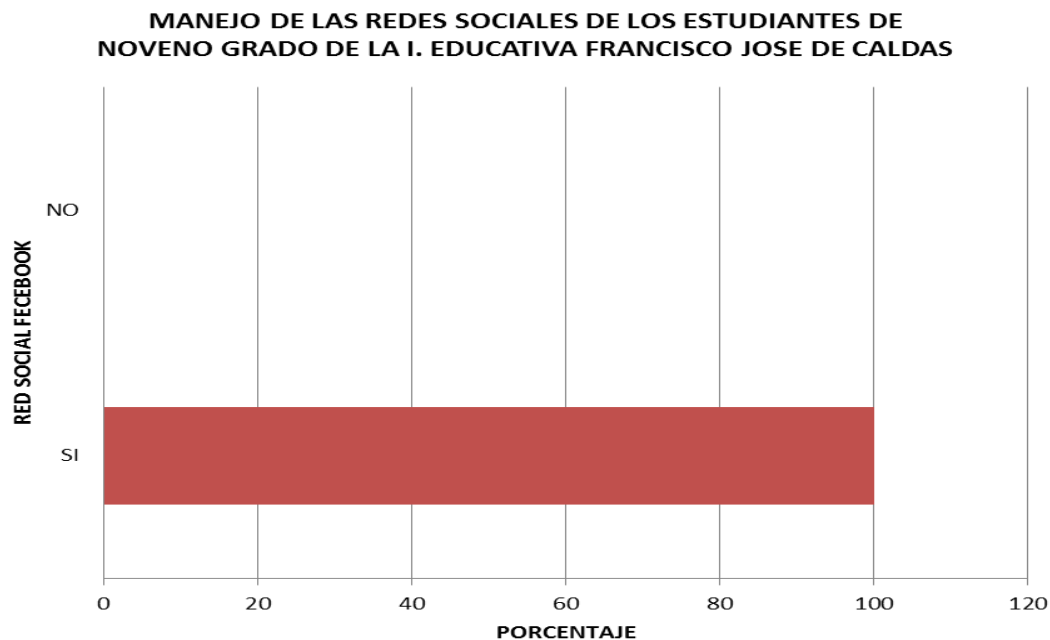
3.4.3 Instrumentos de evaluación

El instrumento es el medio a través del cual podemos observar y medir el tema o problema a tratar, para este caso se trabajara la la entrevista aplicada a un grupo, donde interesa profundizar aspectos cualitativos y cuantitativos de un problema o de acontecimientos, cada miembro puede opinar, comentar, criticar, etc. El grupo debe ser pequeño (4 a 8 personas) con homogeneidad de sus antecedentes y experiencias, también es importante el instrumento de recolección de datos – Cualitativo, donde debe existir un animador y un relator: El Animador: inicia, promueve, orienta la discusión, lleva una guía de los temas a tratar, pero tiene libertad para moverse en el tema, Relator: realiza los registros Instrumentos de recolección de datos. Estas técnicas se orientan a la descripción, comprensión, explicación e interpretación de los fenómenos sociales. Aportan información de cómo la gente piensa, siente y actúa. Lo importante es caracterizar estos aspectos para luego buscar la explicación según como las personas conocen e interpretan su realidad. (Ver anexo 3).

3.5 Análisis de resultados

A continuación, se presentan los resultados de la encuesta entregada a los estudiantes de noveno grado de la Institución Francisco José de Caldas.

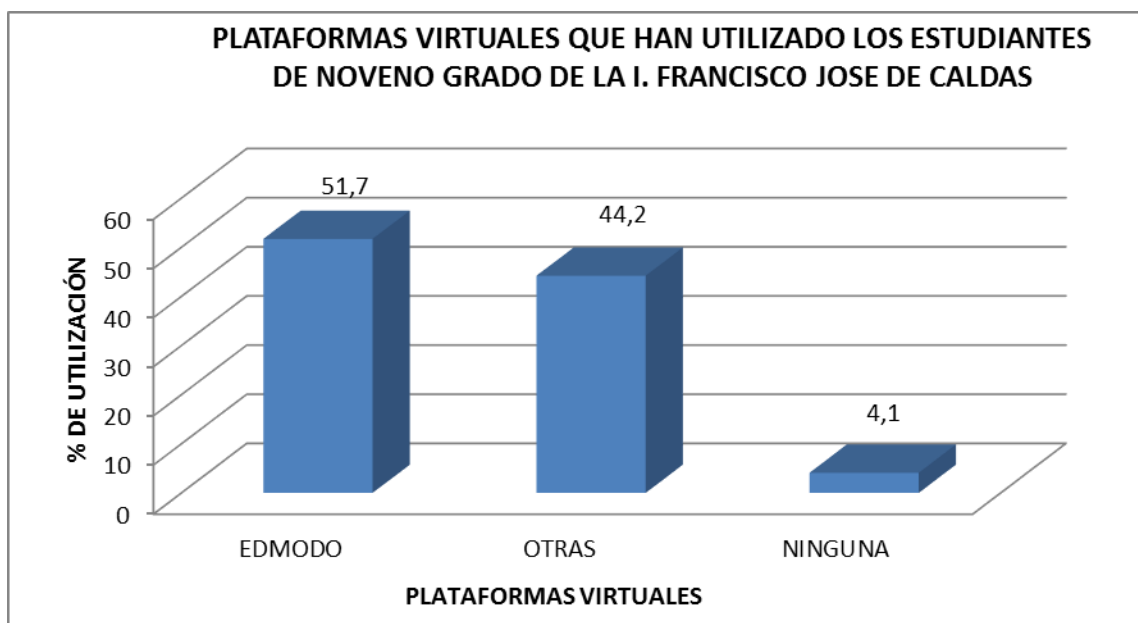
Grafica No.1 Manejo de las redes sociales en los estudiantes.



Fuente: Propiedad del autor

El 100% de los estudiantes de noveno grado conocen y manejan la red social Facebook, esto permite socializar con los estudiantes el adecuado manejo de esta red social y su verdadero funcionamiento para las actividades académicas.

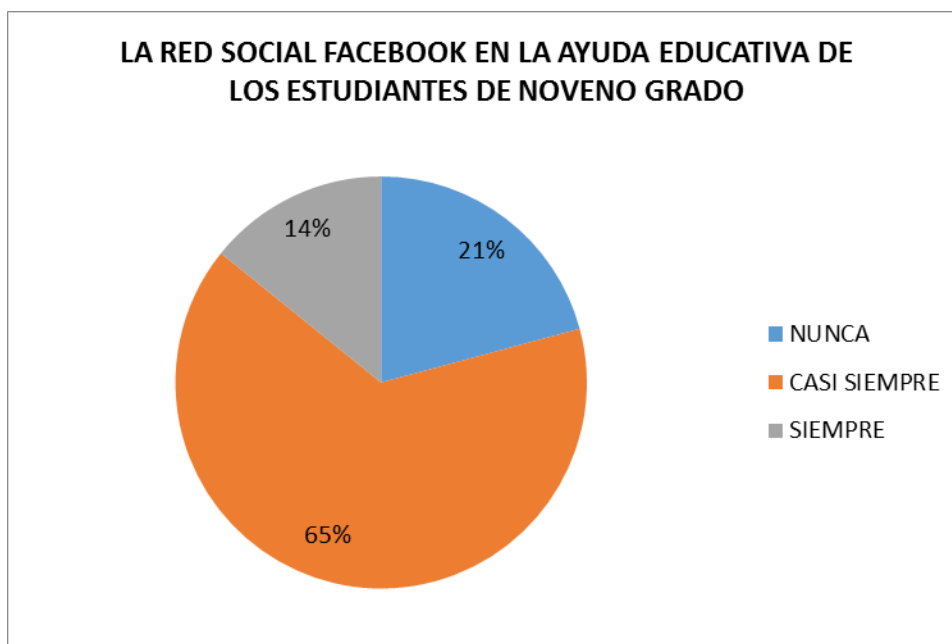
Grafica No. 2 Manejo de las plataformas virtuales en los estudiantes de noveno grado de la I. Francisco José de Caldas.



Fuente: Propiedad del autor

Los estudiantes de noveno grado han manejado diferentes tipos de plataformas virtuales, su conocimiento y relación con la plataforma virtual Edmodo es superior a lo esperado, este resultado es un avance para el montaje y desarrollo de la estrategia pedagógica a ejecutar en este proyecto.

Grafica No. 3 La red social Facebook como ayuda en las tareas y trabajos académicos en los estudiantes de noveno grado de la I. Francisco José de Caldas.



Fuente: Propiedad del autor

El 65% de los estudiantes, consideran que la red social es un medio que sirve para ejecutar trabajos académicos.

Grafica No. 4 Considera usted que la plata forma virtual es más práctica para la ejecución de trabajos y talleres.



Fuente: Propiedad del autor

El 99% de los estudiantes consideran que es más fácil, práctico y didáctico ejecutar los trabajos de consulta, tareas y talleres por medio de las plataformas virtuales. El 1% contiene a los estudiantes que no tienen internet y que por su condición social se les dificulta acceder a este medio.

3.6 Diagnóstico

El desarrollo de la encuesta nos permite determinar que los estudiantes son conocedores de la red social Facebook la cual se puede utilizar de manera educativa ilustrando a los estudiantes en el buen manejo de esta por medio de videos estratégicos que les permitan conocer sus actividades académicas. El conocimiento de la plataforma virtual Edmodo por parte de los estudiantes es superior a lo esperado, esto permite ejecutar el proyecto para mejorar el proceso académico de los estudiantes en el área de educación física, así mismo se puede visualizar que para los jóvenes es mucho más práctico manejar sus actividades académicas por medio de las nuevas tecnologías, lo cual es una base importante para la ejecución del proyecto. El interés de

los jóvenes por un cambio metodológico es activo y están prestos a las diferentes actividades formuladas para mejorar el proceso de aprendizaje del área de educación física.

El resultado de la encuesta, fue la base fundamental para determinar que los jóvenes son la generación de la tecnología y que esta a su vez debe ser aprovechada no solo en el área social sino también en las diferentes áreas académicas de la Institución Francisco José de Caldas, instruyendo así a los docentes y fomentando en ellos el deseo de cambio para el mejoramiento en el proceso académico de los estudiantes y con ello lograr el nivel superior académico de la institución.

La interacción social entre los estudiantes se está reflejando cada vez más, el ambiente creado académicamente entre ellos se fortalece con cada actividad.

Capítulo 4. Propuesta

4.1 Título de la propuesta

Porque las nuevas generaciones hacen parte del ambiente virtual, las redes sociales y las plataformas.

4.2 Descripción

Las nuevas generaciones de los estudiantes están centradas en un mundo virtual el cual debe ser aprovechado por los docentes y las instituciones para captar la atención de ellos creando clases académicas diferentes. Por tal motivo se busca generar un proyecto tecnológico, donde las redes sociales más utilizadas por los estudiantes sean una fuente de trabajo académico de la mano con las plataformas virtuales, la informática y el internet.

Inicialmente se utilizarán instrumentos tales como la encuesta, este instrumento será aplicado a los 121 estudiantes de grado noveno de las dos jornadas de la IE Francisco José de Caldas, apoyados en los resultados y conociendo las necesidades se buscará mejorar el proceso de aprendizaje del área de educación física, apoyada en la informática y la utilización de las TIC como estrategia pedagógica didáctica que permita mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Porque SER parte del SABER de nuestras generaciones, será el paso ideal para mejorar en ellos el gusto por las diferentes áreas académicas. Generar para los estudiantes didácticas en ambientes virtuales, será el camino motivacional para mejorar sus rendimientos académicos.

Conociendo las necesidades en el ambiente virtual, se procede a conocer cada página, su forma de uso y la creación de las mismas de acuerdo al proyecto a ejecutar.

- <https://www.edmodo.com/?language=es>
- <https://es-la.facebook.com/>
- https://a.jimdo.com/app/auth/signin/index/l/es_ES
- <https://camtasia-studio.softonic.com/>
- https://www.paradisosolutions.com/es/?utm_source=Google_Adwords&utm_medium=PC&utm_term=Plataforma_LMS_Mexico&utm_campaign=v1_Mexico_Paradiso_Solutions&gclid=CPf8n5CbrNMCFQkDhgodyZwPiQ

- <https://www.youtube.com>

4.3 Justificación

La variedad de redes sociales y plataformas virtuales de aprendizaje disponibles en las instituciones educativas de todo el país, debe ser la fuente principal para general motivaciones académicas diferentes en las nuevas generaciones. Por tal motivo se busca generar una propuesta tecnológica, que permita por medio del ambiente virtual envolver a los estudiantes y estimular en ellos el deseo de aprender y de dar el buen uso de las mismas y así trabajar no solo el área de la Educación Física sino también las diferentes áreas pedagógicas y mejorar la calidad educativa de los estudiantes.

4.4 Objetivo

Elaborar una estrategia pedagógica que permita promover el uso adecuado de la red social Facebook y de la plataforma virtual Edmodo de aprendizaje en los estudiantes de noveno grado del Instituto Nacional Francisco José de Caldas, en el área de Educación Física.

4.5 Estrategia y actividades

La estrategia metodológica que se desarrolla en este trabajo se realizara por medio del aprendizaje colaborativo en el cual se desarrollan pequeños grupos de tal forma que los estudiantes trabajen juntos para maximizar su propio aprendizaje, el de los demás y así mismo cada participante asume su propio ritmo y potencialidades, impregnando la actividad de autonomía, para logra una relación de interdependencia que favorece los procesos individuales de crecimiento y desarrollo, las relaciones interpersonales y la productividad.

El programa parte de las necesidades del alumno, los contenidos responden a los objetivos basados en ellas y se logran mediante actividades que se desarrollaran semanalmente, sus alcances se determinan por medio de la evaluación individual, grupal, evaluaciones en las actividades desarrolladas en las instalaciones de la institución y otros tipos de trabajos que se desarrollaran virtualmente, al efectuarse, da información de retorno para el reajuste de todo o parte del proceso.

Se realizarán retroalimentaciones de las actividades desarrolladas semanalmente, y se fomentará en el estudiante el compromiso del buen uso de los medios tecnológicos como el manejo del respeto hacia las clases y sus compañeros.

Dentro de las actividades a trabajar para cada módulo se tendrá en cuenta lo siguiente:

Imagen 3. Esquema de trabajo y actividades para el desarrollo del proyecto.



- Bienvenida presentación e Inscripción en Edmodo: Conocimiento de la plataforma virtual de Edmodo y organización de grupos académicos en Facebook. Este es el link para inscripciones: <https://www.edmodo.com/home#/group?id=19559315> y se manejarán los códigos para cada grado así: 902 Jornada Mañana “cysrf8”

903 Jornada mañana “a72e7i”

901 Jornada Tarde “2fxjp5”

902 Jornada Tarde “cchprj”

- Inscripción en Edmodo, en caso tal de presentar dificultad con la inscripción, link para entender el proceso. <https://youtu.be/U0HgGgUjn1o>
- Formación de grupos de trabajo en la red social Facebook: Se trabajara por parejas con la red social Facebook que está conectado al blog Jimdo.
- Elaboración de videos, se trabaja por medio de las herramientas que ofrece you tube, indicado en el link anterior, se busca el video más claro e interesante sobre el tema a trabajar en educación física y se envía a la plataforma Edmodo para que de allí los estudiantes puedan acceder a la información
- Ítems académicos a trabajar en cada módulo de la Educación Física. Ver anexo 4 Tema 2
- Estrategias y/o medios con los cuales se puede trabajar en el ambiente virtual, para cada tema académico. Ver anexo 4
- Actividades y evaluaciones de las actividades semanales. Ver anexo 3
- Cronograma de actividades. Ver anexo 3
- Unidades temáticas a desarrollar. Ver anexo 4
- Retroalimentación del proceso. Ver anexo 4

4.6 Contenidos

Se manejará la información de acuerdo a cada módulo pedagógico en el área de la Educación Física.

- Bienvenida del curso: De manera breve y llamativa se dará a conocer cómo se realizará este ambiente virtual educativo. Anexo 3.
- La primera temática es enseñarles a los estudiantes por medio de videos como entrar a la plataforma Edmodo y su proceso en el.
- Introducción del curso: Se dará a conocer las plataformas y las redes sociales que harán parte de esta propuesta educativa, en este caso Edmodo y Facebook, sus funciones, forma en la que se trabajaran y además las directrices que permitirán a los estudiantes generar sus grupos, contraseñas y demás actividades, se realizara una presentación de la consulta y/o historia del módulo académico a tratar. (Baloncesto, voleibol, Futbol, microfútbol, atletismo entre otras).

Imagen 4. Edmodo ilustrado.



Imagen 5. Edmodo aplicado al trabajo con los estudiantes.

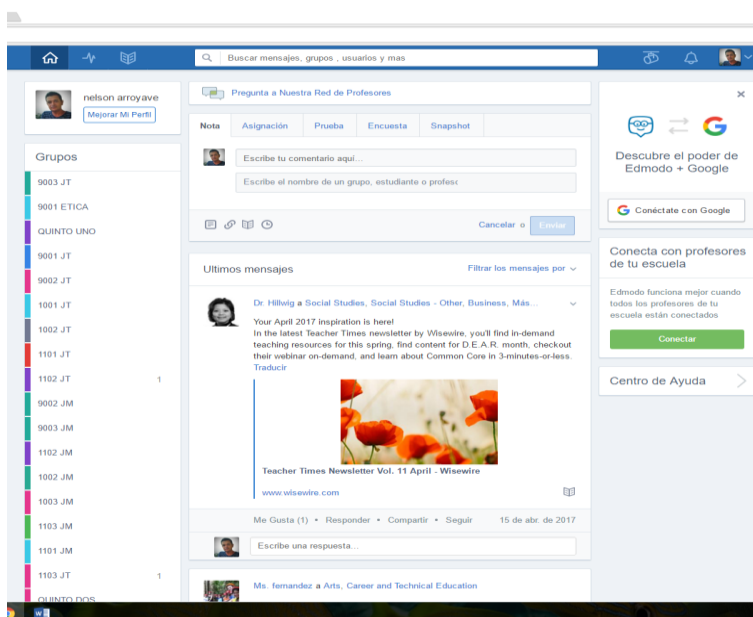


Imagen 6. Edmodo aplicado a la especialización.

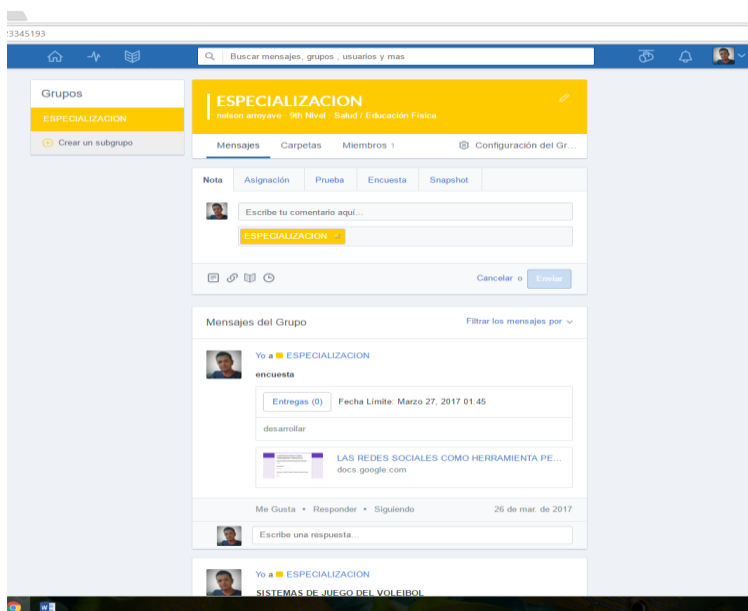
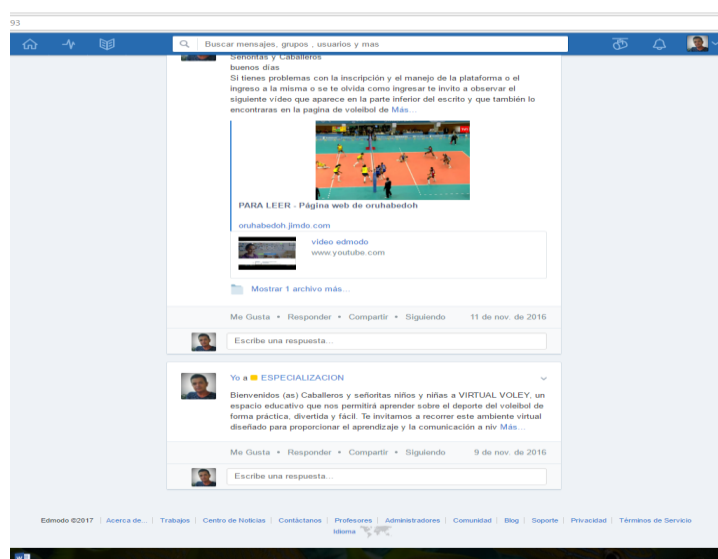


Imagen 7. Bienvenida al manejo de Facebook educativamente.



Competencias a desarrollar los estudiantes: Se les describirán los ítems que cada estudiante o grupo de trabajo deben desarrollar para cada módulo académico en el área de la Educación Física.

Imagen 8. Muestra de actividades o trabajos a desarrollar.

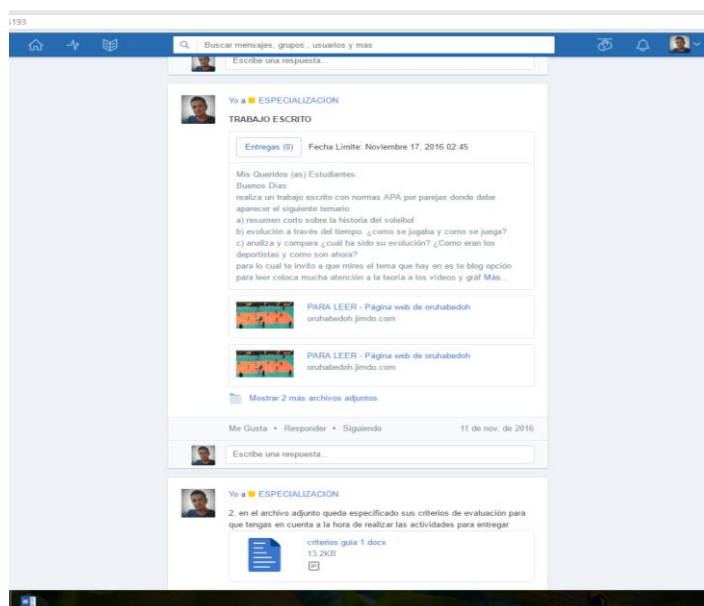


Imagen 9. Temas académicos desarrollados en el área de educación física.



Temario:

- Características generales.
- Los lanzamientos y las recepciones.
- Golpes básicos.
- Sistemas de juego.

- Partidos jugados.
- Actividades y juegos donde se trabajarán lanzamientos y recepciones a diferente distancia.
- Cooperación.
- Resolución de problemas motores.
- Respeto de las limitaciones y las posibilidades de uno mismo y de los demás compañeros.
- Compañerismo, justicia, juego limpio.

Imagen 10. Temáticas de videos educativos en Jimdo



Imagen 11. Temática a trabajar de acuerdo al cronograma académico.



Cronograma de actividades. Ver anexo 3.

Unidades a desarrollar. Ver anexo 3.

4.7 Personas responsables

Nelson Javier Arroyave Morales, docente de la IE Francisco José de Caldas; Licenciado en educación básica con énfasis en artística danzas de CENDA. Quien lleva en el magisterio desde el año 1993 y se ha desempeñado como docente de Educación Física.

4.8 Beneficiarios

Los 213 estudiantes de grado noveno del área de educación física de las dos jornadas de la IE Francisco José de Caldas, los docentes de noven grado y por consiguiente la Institución por fortalecer el desarrollo y crecimiento de las TICs y los demás docentes por apoyar y generar cambios en las demás áreas académicas.

4.9 Recursos

4.9.1 Material convencional:

Balones de voleibol, balones de plástico, cuerda o red (para la división del campo), globos, picas, conos, etc.

Pista polideportiva.

Organización: individualmente, en parejas y en grupos.

4.9.2 Material virtual:

Sala de informática.

Computadores portátiles.

Tablet.

Conexión a internet.

Plata forma virtual Edmodo

Red social Facebook.

4.9.3 Material Humano:

Estudiantes.

Docente.

4.9.4 Otros:

Entrevistas.

Ayudas audiovisuales.

Trabajos en grupo.

Mapas conceptuales entre otras, todo desde las ayudas tecnológicas.

4.10 Evaluación y seguimiento

- La evaluación se verá reflejada en el resultado del nivel académico de los estudiantes de los grados novenos al finalizar el periodo académico en el área de educación física, luego de tener las notas del consolidado de las unidades trabajadas.
- El seguimiento se realizara durante el siguiente año en el área de educación física cuando los estudiantes pertenezcan a los grados decimos y onces, ya que estos continuaran con el proceso y serán los que nos retroalimentaran las potencialidades y debilidades de la propuesta didáctica. Los mismos estudiantes por medio de una encuesta podrán guiarnos con cambios y sugerencias desde el punto de vista de ellos. Ver Anexo 2. Guía de aprendizaje, Generación Virtual del Voleibol.

Capítulo 5 Conclusiones

5.1 Conclusiones

De acuerdo al objetivo planteado en esta propuesta se concluye que la elaboración de la estrategia pedagógica fue acogida de manera motivacional por parte del rector de la institución y por parte de los estudiantes los cuales le dieron un cambio total al uso del Facebook e implementaron de manera activa las plataformas virtuales para mejorar el aprendizaje del área de educación física.

El 100% de los estudiantes de noveno grado conocen y manejan la red social Facebook, esto permite socializar con los estudiantes el adecuado manejo de esta red social y su verdadero funcionamiento para las actividades académicas, permitiendo integrar los recursos tecnológicos de la institución con las nuevas herramientas tecnológicas no solo entre estudiantes sino también entre docentes, con el objetivo de mejorar el rendimiento académico.

Los estudiantes de noveno grado han manejado diferentes tipos de plataformas virtuales, su conocimiento y relación con la plataforma virtual Edmodo es superior a lo esperado, este resultado es un avance para el montaje y desarrollo de la estrategia pedagógica a ejecutar en este proyecto, ya que por medio de la inclusión de instrumentos tales como videos, juegos, presentaciones, exposiciones, trabajos grupales e imágenes, se crea un ambiente virtual colaborativo y agradable para mejorar los diversos procesos que intervienen en la academia del área de educación física.

El 65% de los estudiantes, consideran que la red social es un medio que sirve para ejecutar trabajos y tareas, el simple hecho de trabajar con la red social genera en los estudiantes interés y gran curiosidad, la motivación aumenta ya que se sale de la rutina diaria.

La mayoría de los encuestados, manifiestan aprovechar los beneficios académicos que se pueden obtener con el uso de las redes sociales, como el desarrollo de tareas y trabajos grupales, lo cual contrasta con el resultado.

Se puede afirmar que el uso de la red social Facebook, la plataforma virtual Edmodo y las demás aplicaciones virtuales manejadas en el área de educación física fue valorado por parte de los estudiantes, aprovechando así los beneficios que se pueden obtener de esta herramienta como intercambio de información, mantenerse informado de las actividades académicas, compartir tareas y conocimientos entre los compañeros.

El 99% de los estudiantes consideran que es más fácil, práctico y didáctico ejecutar los trabajos de investigación, tareas y talleres por medio de las plataformas virtuales ya que se permite una interacción entre estudiante y docente y estudiante –estudiante lo cual a su vez genera un control de las actividades planteadas por el docente y las ejecutadas por los estudiantes.

Es importante seguir aprovechando los medios tecnológicos que tiene la institución, para continuar fortaleciéndola académicamente en las plataformas virtuales, en las nuevas tecnologías y así llevar todas las áreas académicas de la institución en el manejo tecnológico de las TIC.

5.2 Recomendaciones

Se recomienda a las diferentes áreas del conocimiento crear y utilizar estrategias didácticas que incorporen el uso activo de las redes sociales ya que las nuevas generaciones están prestas a las tecnologías del día a día, y esto es una fuente para generar en ellos metodologías virtuales que les permitan aprender más mejorando su nivel académico e interiorizar sobre el buen manejo de las mismas.

Es útil y adecuado manejar la red social Facebook para ejecutar trabajos y actividades de diferentes materias académicas, ya que los jóvenes entienden y saben manejar este tipo de red social.

La plataforma virtual Edmodo es una herramienta muy práctica para los estudiantes y para los docentes, es importante continuar con el proyecto, con el fin de que todas las áreas académicas puedan manejarse de manera virtual.

Los docentes están aprovechando al máximo los medios tecnológicos de la institución, los talleres, videos, creaciones de grupos, correos electrónicos, la plataforma virtual Edmodo para generar un cambio en las diferentes áreas académicas y así aprovechar las nuevas tecnologías en la educación.

Lista de referencias

- Almansa Martínez, Ana, Oscar FONSECA y Antonio Castillo Esparcía Redes sociales y jóvenes: uso de facebook en la juventud colombiana y española, en Comunicar: revista científica iberoamericana de comunicación y educación, nº 40, 2013. p 127-134
- Badillo Mendoza, Miguel Ezequiel. Propuestas de comunicación y educación ambiental a través de Facebook y el uso de narrativas digitales, en Entramado, nº 8, 1, 2012, p. 128-139.
- Recuperado de:
http://www.euskadi.eus/contenidos/noticia/irakurketa_gida_sare_sozialak/es_def/index.shtml
- Benjamin Bloom (2008). Taxonomía del conocimiento. Recordar – Aplicar - Comprender
 Recuperado <https://mafrita.wordpress.com/>
- Castells, M. (2001). Internet y la sociedad red. La factoría, 14, 15. Escritorio familia.
 Recuperado <http://escritoriofamilias.educ.ar/datos/redes-sociales.html>
- Dr. Pere Marqu  ezGraells (2000), (  ltima revisi  n 23/03/08)-Aportaciones de las TIC-Las TIC y sus aportaciones a la sociedad. Recuperado <http://peremarques.pangea.org/tic.htm>
- Gerez Ana. (2009). Manual de seguimiento y evaluaciones. Recuperado
<http://web.undp.org/evaluation/documents/HandBook/spanish/SP-M&E-Handbook.pdf>.
- Johnson, R.B. y Onwuegbuzie, A.J. (2004) Mixed methods research. Educaci  n Researcher, 33(7), 14-26.
- Las redes sociales como herramienta para el aprendizaje-Dialnet-C-3129947. P  gina 57, 58, 59, 60,61.
- Ley 1341 de 2009. Ministerio de tecnolog  a de la Informaci  n y las comunicaciones
www.mintic.gov.co/portal/604/w3-article-3707.html

Llorens Cerdà, F., & Capdeferro Planas, N. (2011). Posibilidades de la plataforma facebook para el aprendizaje colaborativo en línea.

Muñoz Santiago, Luz Marina (2014). Uso de las redes sociales y desarrollo de las habilidades de pensamiento en los adolescentes en la era digital. Recuperado <http://hdl.handle.net/10819/2693>.

Pérez. A María. Método de investigación acción participativa. Recuperado de [http://www.monografias.com/trabajos89/metodo-iap/metodo iap.shtml#ixzz4R826nCHe](http://www.monografias.com/trabajos89/metodo-iap/metodo%20iap.shtml#ixzz4R826nCHe).

Quintero Ulises. (2016). Introducción continuación de las Tic en la educación. Recuperado de <http://educatics.blogspot.com.co>

Ramonet, I. (1998). Internet, el mundo que llega: los nuevos caminos de la comunicación. Alianza Editorial.

Sans, A. G. (2009). Las redes sociales como herramientas para el aprendizaje colaborativo una experiencia con Facebook.

Sans, A. G. (2009). Re-Representaciones: Periodismo, Comunicación y Sociedad.

Smith, M. (2001). Writing a successful paper. The Trey Research Monthly

Tamayo, M (2008) La investigación científica – Tercera Edición Metodología de la investigación–Eumed.netwww.eumed.net/tesis-doctorales/2012/zll/metodologia-investigacion.html.

Técnicas e instrumentos para recolección de datos. <https://prezi.com/yqtf3lm73jkx/tecnicas-para-recoleccion-de-datos/>

Anexo 1. Encuesta.

TEMA: Influencia de las redes sociales y las plataformas virtuales en el resultado académico y comportamiento de los estudiantes de 9 grado del Instituto Francisco José de Caldas.

OBJETIVO: Evaluar el nivel de influencia de las redes sociales y las plataformas virtuales en el desarrollo académico y social de los estudiantes de 9 grado del Instituto Francisco José de Caldas.

Para la solución: Leer cuidadosamente cada interrogante y marcar con una X la respuesta que usted considere la correcta.

1. ¿Maneja usted la red social Facebook?

si___ no___

2. ¿Cuál es su objetivo al usar la red social como el Facebook?

Chatear con amigos___

Compartir fotos, videos o emociones___

Hacer tareas___

Conocer personas___

Relaciones amorosas___

3. ¿Cuántos días a la semana hace uso del Facebook u otras redes sociales para averiguar sobre tareas o trabajos?

1 ó 2 días___

3 ó 4 días___

5 ó 6 días___

Todos los días___

Ningún día___

4. ¿Considera que el Facebook y otras redes sociales le ayudan a resolver sus trabajos académicos?

si___ no___ tal vez___

5. ¿Considera usted que el Facebook y las demás redes sociales, pueden provocar trastornos emocionales, riñas y bajo rendimiento académico?

si___ no___ tal vez___

6. ¿Considera usted que el uso de las redes sociales como el Facebook le ayuda a mejorar su aprendizaje, habilidad y destrezas académicas?

Si___ No___ Tal vez___

7. ¿Sabes que es una plataforma virtual?

si _____ no _____ tal vez _____

8. ¿Has utilizado alguna vez una plataforma virtual para desarrollo de trabajos o tareas de cualquier clase del colegio?

Sí _____ No _____

9. ¿Sabía usted que utilizar las plataformas virtuales o las redes sociales como herramienta académica puede mejorar tus resultados en los trabajos tareas y demás actividades académicas de la institución?

Sí _____ No _____

10. ¿Te gustaría aprender a manejar una plataforma virtual como herramienta que te ayude al desarrollo de tus tareas, trabajos, clases?

Sí _____ No _____ ¿Porque? _____

Anexo 2. Formato de Evaluación y seguimiento.

CRITERIOS	BAJO	BÁSICO	SUPERIOR	TOTAL
Conocimiento de Herramientas informáticas	Desconoce la plataforma virtual y las redes sociales y el uso de las mismas. Repercutiendo el desarrollo del trabajo a nivel informático.	Conoce algunas herramientas de la plataforma virtual. Pero no las maneja con facilidad, por lo cual se le dificulta desarrollar algunos apartes del trabajo a desarrollar en medios informáticos	Conoce y utiliza de manera adecuada las herramientas informáticas necesarias para el desarrollo de las de actividades asignadas en la plataforma y red social.	35
	5 Puntos	10 Puntos	20 Puntos	
Conocimiento de los Ambientes Virtuales de aprendizaje	no realizó el recorrido y las actividades expuestas en las Plataforma educativa Edmodo Debido a la dificultades que tiene en el conocimiento de las herramientas informáticas	El estudiante ingresó a la plataforma virtual Edmodo y realizó el recorrido, pero no cumplió con todas las actividades propuestas.	El estudiante ingresa a las plataformas educativas Edmodo y al Facebook de manera adecuada y realiza todas las actividades escolares expuestas en ella.	25
	10 Puntos	17 Puntos	30 Puntos	
Utilización de herramientas Informáticas y Ambientes Virtuales de aprendizaje	El estudiante no utiliza las herramientas asignadas por el docente. Esto debido a que confunde las herramientas. No abre el blog para desarrollar la actividad complementaria y no realiza los aportes mínimos	El estudiante utiliza de manera adecuada la (s) herramientas informáticas asignadas por el docente. Hace buen uso de algunas herramientas, pero La estructuración del trabajo no es la solicitada.	Utilizó de manera correcta las herramientas TIC que propone la guía, lo cual deja ver el manejo y uso de las mismas. Realiza buenas intervenciones y entrega a tiempo las actividades escolares.	40
	10 Puntos	24 Puntos	40 Puntos	
TOTAL PUNTOS POSIBLES				100

Anexo 3. Guía de aprendizaje, Generación Virtual del Voleibol

Guía de aprendizaje Generación Virtual Voleibol Ciclo: Bachillerato Curso o semestre: Novenos Estudiantes (edades): 14-16 años https://www.edmodo.com/home#/join/u44tk4	
Consideraciones previas	Integrantes del Equipo de trabajo: Nelson Javier Arroyave Morales
Descripción de la problemática seleccionada	<p>Los estudiantes de la IE Francisco José de Caldas presentan dificultades, fallas en el conocimiento y uso de las redes sociales y de las plataformas virtuales como herramienta académica, los docentes de esta institución han recibido varias capacitaciones sobre el tema de las TIC su importancia y manejo, pero estas han sido subutilizadas por algunos de ellos, lo cual trae consigo brechas en el manejo de las nuevas tecnologías. En la actualidad muchas instituciones no presentan una coherencia entre su plan de estudios y las competencias que presentan sus estudiantes.</p> <p>La IE Francisco José de Caldas es una de las instituciones más reconocidas por sus buenos resultados en las diferentes pruebas de estado, cuenta con deportistas de alto nivel, es una excelente cuna de artistas en todas sus especialidades y posee una excelsa arquitectura para el desarrollo académico, dos salas de informática, internet, sala de idiomas entre otras. Sin embargo, debe fortalecerse en el uso de las TIC con lo cual favorecerá mejoras en los procesos de formación pedagógica permitiendo con ello el uso de la comunicación a través de los medios tecnológicos modernos como son las redes sociales y las plataformas virtuales.</p>
Descripción de la población objeto	<p>El proyecto se desarrollará en la IE Francisco José de Caldas de la ciudad de Villavicencio, cuyo contexto tiene una población de estratos 0 ,1 ,2 ,3 económico – social y donde son muy pocos los docentes que manejan las nuevas tecnologías, esto implica a su vez diferentes ritmos de aprendizajes y formas de trabajar de los docentes.</p> <p>La institución Francisco José de Caldas está ubicada en la carrera 26 No. 35-8 del Barrio San Isidro con un aproximado de 1897 estudiantes. Actualmente cuenta con recursos tecnológicos como: Dos salas de informática; una con 28 computadoras de mesa y la otra con 24, una biblioteca con 28 portátiles, 25 tabletas con instalación de Internet a disposición de los estudiantes y maestros de la institución.</p> <p>Para dar una respuesta concreta al problema planteado se identifican e individualizan los problemas que representan las redes sociales y el poco manejo que se les da a las plataformas virtuales en los procesos pedagógicos; para la recolección de esta información se utilizarán instrumentos tales como la encuesta, este instrumento será aplicado a los docentes de los grados novenos, así mismo a 160 estudiantes de grado noveno de las dos jornadas de la IE Francisco José de Caldas. Y así contar con la transversalización de las diferentes áreas académicas, entre ellas la educación física apoyada en la informática y la utilización de las TIC como estrategia pedagógica didáctica que permita mejorar el rendimiento académico en el área de educación física en los estudiantes.</p>
Datos generales de la Guía didáctica	<p>Nombre de la Guía Didáctica: Generación Virtual Voleibol</p> <p>Nivel de Formación: Noveno - Secundaria</p> <p>Área a la que pertenece la Guía Didáctica: Educación Física.</p> <p>Bienvenida del Curso</p>

Bienvenidos (as) Caballeros y señoritas niños y niñas a GENERACIÓN VIRTUAL DEL VOLEIBOL, un espacio educativo que nos permitirá aprender sobre el deporte del voleibol de forma práctica, divertida y fácil. Te invitamos a recorrer este ambiente virtual diseñado para proporcionar el aprendizaje y la comunicación a nivel individual, grupal y de docentes. Este Ambiente Virtual de Aprendizaje te permitirá desarrollar competencias y experiencias que podrás practicar con otros compañeros amigos y extraños. A través de la plataforma virtual de aprendizaje podrás encontrar información relacionada con la historia, golpes básicos, sistemas de juegos, encuentros deportivos del voleibol y diversas actividades que te ayudarán de manera fácil, divertida y útil en este maravilloso contestó deportivo.

Introducción del curso

Esta propuesta busca que los estudiantes de los grados novenos desarrollen temas relacionados con educación física mejorando su nivel académico, el desarrollo de relaciones interpersonales a nivel grupal y potencializando su carácter de liderazgo. Se busca desarrollar una formación integral y conocimiento general de los diferentes deportes haciendo uso de las TIC como una herramienta didáctica generadora de procesos de aprendizaje significativo y colaborativo.

Para ayudar con los procesos de aprendizaje en el área de educación física en temas como historia del voleibol se trabajará con la plataforma Edmodo y la red social Facebook. Facebook es una red social en línea que utilizaremos para interactuar con el estudiante donde se colocaran los diferentes anuncios de las actividades escolares a desarrollar y Edmodo es una plataforma con la cual se realizarán las evaluaciones en línea, las diferentes actividades curriculares y creación de grupos de estudiantes. Edmodo permite que cada estudiante tenga un usuario y contraseña donde a través de ella podrá disfrutar de las demás herramientas de esta plataforma. Con estas herramientas pedagógicas TIC se pretende una interacción entre el docente y el estudiante, facilitando la capacidad de adquirir nuevos conocimientos informáticos y enriqueciendo el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de educación física con el uso de herramientas tales como, páginas Web, programas informáticos, vídeos, mapas conceptuales en línea y otros elementos de multimedia.

Justificación del curso

El propósito de esta propuesta didáctica es promover la motivación y el interés del uso adecuado de las redes sociales y de las plataformas virtuales como herramientas académicas y en consecuencia el mejoramiento de los rendimientos académicos para las diferentes áreas del conocimiento como es el caso del área de educación física de los estudiantes de los grados novenos de la IE Francisco José de Caldas.

La implementación de esta propuesta busca que por medio de las plataformas virtuales Edmodo y la red social Facebook y otras herramientas didácticas, los estudiantes se motiven a realizar las diferentes actividades de enseñanza y aprendizaje, estas actividades curriculares estipuladas en los planes de estudio serán las mismas, pero se desarrollaran por medio de herramientas informáticas que permitirán en el estudiante el interés por saber y practicar más el deporte del voleibol.

El uso de la plataforma virtual y la red social (Edmodo y Facebook) se utilizarán como apoyo a los procesos presenciales, por lo cual el docente del área de educación física deberá dar conocimientos previos sobre la temática a trabajar y el uso adecuado de la plataforma.

Competencias a desarrollar en el estudiante

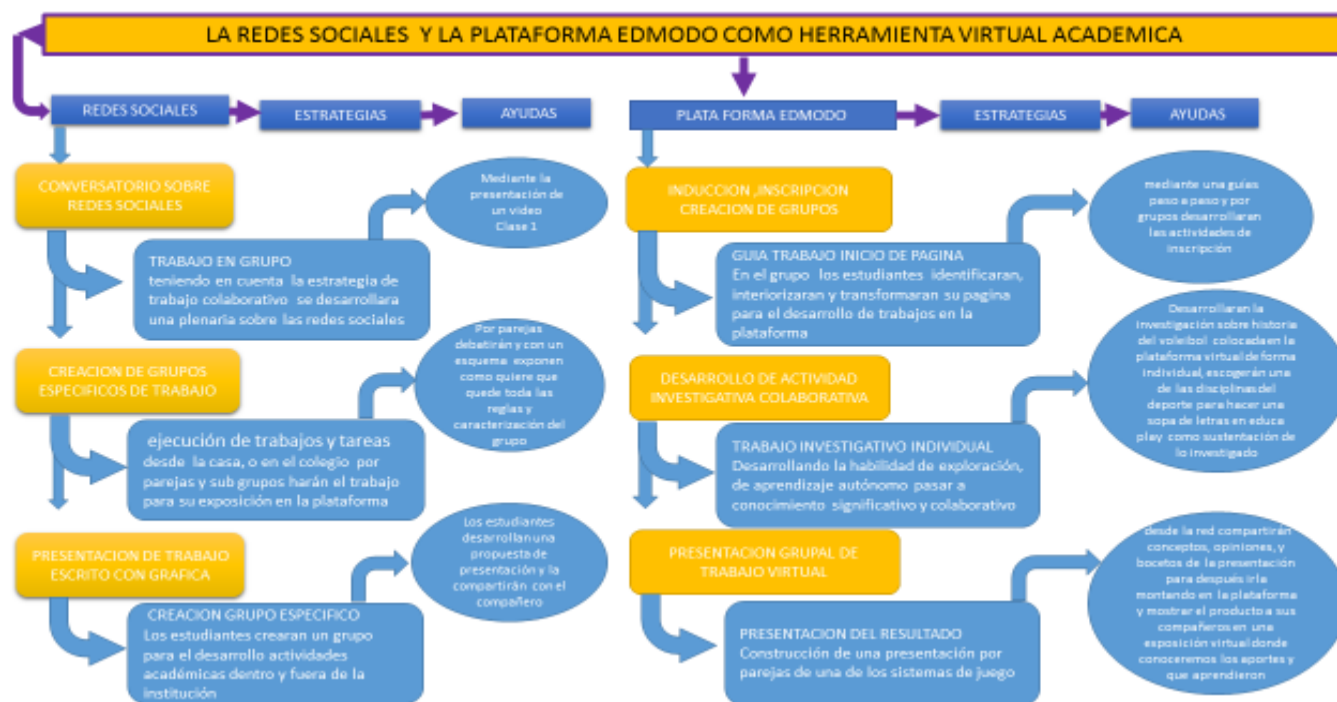
- Aprender a aprender, mediante el conocimiento de sí mismo y desarrollando un repertorio que facilite su transferencia a tareas motrices más complejas, identificando y practicando los golpes básicos del voleibol en el temario de investigación con gráficas de la fan page.
- Adquirir conocimientos básicos sobre la historia del voleibol, por medio de la investigación guiada a través del internet y las plataformas virtuales, permitiendo que los alumnos fortalezcan la competencia digital mediante el uso de las TIC, analizando la historia del mismo de forma grupal y relacionando su evolución a través de los años.

- Aprender a convivir, competencia social y ciudadana, ya que la Educación Física son juegos cooperativos, donde el alumno tiene que aprender de las limitaciones y posibilidades de uno mismo y de los demás compañeros, lo que esto implica aprender a respetar, a escuchar, a compartir el balón y a manejar el juego limpio, se preparara por parejas los golpes básicos del juego que permitirán trabajar en equipo.
- Trabajar de forma autónoma, competencia de Autonomía e iniciativa personal, en donde el alumno trabaje por si solo en ciertos momentos, para que él mismo reflexione sobre su propia ejecución, fomentando así valores como la auto superación y la perseverancia, interpretando y reconociendo los sistemas defensivos y ofensivos de juego del voleibol por medio de los videos de la actividad número cuatro de la fan page y practícalos en la cancha de voleibol de la institución.

Temario

- Bienvenida (Presentación –Inscripción en Edmodo).
- Presentación de la Investigación historia del voleibol, características generales.
- Golpes básicos.
- Sistemas de juego; los lanzamientos y las recepciones.
- Actividades y juegos donde se trabajarán lanzamientos y recepciones a diferente distancia.

Esquema del Módulo



Calendario general del Módulo

CRONOGRAMA GENERAL DEL MÓDULO			
Semanas	Tema	Actividades	Objetivo

1	Bienvenida Presentación - paseo por Edmodo Organización de los grupos de Facebook.	Foro de presentación y de inquietudes. -Inscripción de los estudiantes a Edmodo.	Conocer cuál es la intención de la plataforma virtual de Aprendizaje. Organizar grados por jornadas y respectivos grupos.
2	Historia del voleibol	Investigación presentada a través de la plataforma utilizando programas básicos.	Realizar una presentación de la historia del voleibol a través de esta plataforma virtual.
3	Golpes básicos del voleibol	Investigación interiorización y manejo de conceptos a través de juegos por parejas realizados en educaplay como sopa de letras, crucigramas y conectores.	Proponer actividades que contribuyan al desarrollo de la cooperación, comunicación responsabilidad y trabajo en equipo.
4	Sistemas de juego en el voleibol	En educaplay los estudiantes presentarán un quiz sobre los temas aprendidos y realizarán una presentación por Edmodo sobre el deporte estudiado.	Identificar las diferentes características del deporte por medio de elementos virtuales.

Metodología

Para esta investigación se propone una metodología de aprendizaje colaborativo de trabajo en pequeños grupos donde se maximice su aprendizaje, orientado a la interpretación y a la comprensión de estrategias de enseñanza, que permitan mejorar la motivación, el interés y el conocimiento por los deportes de conjunto como el voleibol, mejorando en consecuencia su autonomía, responsabilidad, comunicación, rendimiento académico y enriqueciendo su aprendizaje diario, el cual creara personas con criterio pero sobretodo ayudadas por los avances de la tecnología. El papel del docente se centra especialmente en ser un mediador y orientador, que velará por la eficiencia, eficacia y pertinencia de los conocimientos adquiridos mediante la utilización de recursos didácticos informáticos para obtener como resultado estudiantes emprendedores, competentes, líderes de sus desempeños, capaces de ser creativos, productivos innovadores con alternativas de solución pero sobre todo con ganas de mejorar su rendimiento académico. El docente deberá buscar recursos educativos informáticos que le permitan realizar actividades de enseñanza propias del área de educación física, evaluar los aprendizajes de los estudiantes logrando una interacción constante con la comunidad educativa en general para socializar los avances conseguidos a través de este proyecto.

La duración de la prueba de esta propuesta será de cuatro semanas realizadas por clases donde se desarrollará un diagnóstico sobre el interés por el manejo de las redes sociales y las plataformas virtuales como herramienta académica, conocimientos sistemáticos mediados por las TIC a través de Ambientes Virtuales de Aprendizaje como Edmodo y otras herramientas informáticas didácticas.

Inicialmente Manejaremos el foro de presentación y de inquietudes, por medio del cual se atenderán todas las sugerencias y dudas de los estudiantes, posteriormente se realizará la inscripción de los estudiantes a Edmodo con lo cual obtendremos el medio para la evaluación del proceso y de grupos, se darán a conocer los parámetros para crear

los grupos académicos sociales en la red Facebook. Continuo a esto se dará inicio al temario académico en el cual se maneja la presentación de la historia del voleibol a través de la plataforma virtual, la investigación interiorización y manejo de conceptos a través de juegos por parejas realizados en educaplay como sopa de letras, crucigramas y conectores para fundamentar los temas contenidos en la temática golpes básicos del voleibol y finalmente manejaremos los sistemas de juego en el voleibol donde los estudiantes darán a conocer por medio una presentación en la plataforma virtual los temas contenidos allí. Para la evaluación de esta propuesta el docente desarrollará en la finalización del periodo académico una evaluación teniendo en cuenta todos los temas desarrollados durante este lapso de tiempo de forma individual y además se manejará la coevaluación la cual se desarrollará en parejas y grupos.

Criterios de evaluación

Los componentes de evaluación se desarrollarán de la siguiente manera:

- Componente conceptual: 40% en el análisis y presentación y sustentación de la investigación del trabajo en la plataforma virtual.
- Componente procedimental: 40 % donde desarrollará actividades de afianzamiento de conceptos y socialización relación de términos utilizados en este deporte.
- Componente de resolución de problemas: 20%: donde realizaremos prácticas deportivas de los ejercicios investigados a nivel de las páginas virtuales y el test sobre conocimientos de voleibol.

La evaluación se desarrollará en la finalización del periodo académico teniendo en cuenta todos los temas desarrollados durante este lapso de tiempo de forma individual.

La coevaluación: se desarrolla por grupo y parejas dependiendo de todos los ejercicios desarrollados durante el periodo académico.

COMPONENTE CONCEPTUAL

- La presentación del trabajo escrito en el programa Word con todas las normas vigentes y en el tiempo estipulado una nota del nivel superior 4.5 a 5.0
- La presentación del trabajo escrito en el programa Word con todas las normas vigentes, pero no en el tiempo estipulado nota del nivel alto 3.7 a 4.4
- La presentación del trabajo escrito en el programa Word sin normas y no en el tiempo estipulado obtendrá una nota del nivel básico 3.2 a 3.7
- La no presentación del trabajo obtendrá una nota del nivel bajo 2.2 a 3.1

COMPONENTE PROCEDIMENTAL

- El desarrollo de los juegos de Educaplay correctamente y en su totalidad en el afianzamiento de los conocimientos y la práctica de los golpes correctamente una nota del nivel superior 4.5 a 5.0
- El desarrollo de los juegos de Educaplay correctamente pero no todos en el afianzamiento de los conocimientos y la práctica de los golpes correctamente nota del nivel alto 3.7 a 4.4
- El no desarrollo de los juegos de Educaplay pero si la práctica de los golpes correctamente una nota del nivel básico 3.2 a 3.7
- La no presentación del trabajo obtendrá una nota del nivel bajo 2.2 a 3.1

COMPONENTE RESOLUCION DE PROBLEMAS

- El desarrollo del test de conocimientos adquiridos sin errores en las actividades de educaplay y la práctica

de los golpes por parejas correctamente en la cancha de voleibol da una nota del nivel superior 4.5 a 5.0

- El desarrollo del test de conocimientos adquiridos con algunas respuestas incorrectas de educaplay y la práctica de algunos golpes por parejas en la cancha de voleibol da una nota del nivel alto 3.7 a 4.4
- El no desarrollo del test de conocimientos de educaplay y la práctica de algunos golpes por parejas en la cancha de voleibol del nivel básico 3.2 a 3.7
- La no presentación del trabajo teórico ni práctico obtendrá una nota del nivel bajo 2.2 a 3.1

Políticas de interacción y trabajo en el curso

- Queridos Estudiantes cordial saludo; en esta plataforma virtual se realizará entrega de la investigación desarrollada por ustedes de forma grupal en la fecha acordada.
- La formación de grupos será ejecutada por ustedes mismos.
- Debemos recordar que los trabajos deben ser desarrollados y escritos con sus palabras hay que abstenerse de realizar el ejercicio de copiar y pegar de las páginas de investigación relacionadas en su portada.
- No olviden que debemos manejar un mejor vocabulario en la red social de Facebook para que todos estemos más integrados y podamos entendernos mejor.
- Las fechas de entrega de los trabajos y las actividades grupales tendrán plazo hasta el día sábado de cada semana según su cronograma, con el objetivo de que puedan organizar con su grupo cualquier duda o falencia que se les halla corregido durante la semana de actividades.
- Todo tipo de trabajo individual que se presente durante la semana de actividades tendrá tiempo de ser entregado el día viernes de esa misma semana. Tenga en cuenta que cualquier tipo de duda el docente estará presente por el medio virtual para colaborar.
- En caso tal que la plataforma presente fallas, usted podrá comunicarse con el docente por medio de WhatsApp, o podrá aclarar sus dudas o enviar sus trabajos al correo electrónico que el docente le dio al comienzo del proceso, o compartir su temática por medio de la red Facebook.
- Tengan en cuenta queridos estudiantes que tanto para ustedes como para nosotros este proceso es nuevo, por tal motivo el buen desarrollo de esta actividad dependerá del equipo que formemos mutuamente, que es fundamental comprometernos con la buena utilización de esta temática para obtener ambientes académicos diferentes, frente a la tecnología y sus avances en redes sociales y plataformas virtuales.
- Recuerde querido estudiante que sus compromisos están visualizados en el cumplimiento de las actividades grupales e individuales, en la entrega oportuna de las actividades para su vital calificación, en el desempeño de las actividades físicas dentro de las instalaciones del plantel educativo y en el excelente desempeño y comportamiento que usted tenga con la red social Facebook y la plataforma virtual como medio para el desarrollo de las actividades académicas.
- El incumplimiento en alguna de las actividades, se verá reflejado en las notas del periodo académico culminado.

Rol del tutor

Como docente estaré como mediador y orientador en todas las actividades propuestas para el desarrollo de esta actividad.

Referencias bibliográficas

- Velasco, J. A. P. (2007). Hacia un modelo de uso de ilustraciones en el discurso científico-técnico. *Sendebarr*, 18, 127-158.ta.
- Fainholc, B. (1999) Interactividad en la educación a distancia: Piados. Argentina.
- Johnson y Jonson. (2000). *Joining Together*. Minnesota University: Allyn and Bacon. Harasim. L., Hilz. S., Turoff M., Tales L. (2000).
- Las redes de aprendizaje: Gedisa. España. Panitz T.(2001) Collaborative versus cooperative learning- a comparison of the two concepts which will help us understand the underlying nature of interactive learning. Disponible en la siguiente dirección de

- internet:<http://www.capecod.net/~tpanitz/tedspace/tedsarticles/coopdefinition.htm>. Consultada el 24 de septiembre del 2001.
- Powell, P. (2000) Project Oriented Learning Workshop. 30 October – 2 November. Monterrey, México: ITESM. Experiencia personal al diseñar, e implantar el curso Proyecto de Tecnología Educativa, Agosto-Diciembre 2000.
- Advance Workshop ITESM on POL design (2001). Twente Univerisity, Enschede, Holland. Las Técnicas Didácticas en el Modelo Educativo del ITESM.
- Collazos, C., Guerrero, L., & Vergara, A. (2001, November). Aprendizaje Colaborativo: un cambio en el rol del profesor. In *Proceedings of the 3rd Workshop on Education on Computing, Punta Arenas, Chile*.
- Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. México, Mcgraw-Hill. EGGEN, y KAUCHAK (1999).
- Calzadilla, María Eugenia: Aprendizaje colaborativo y tecnologías-OEI-Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653) 10 JONHSON, y JONHSON (1992).
- Cooperative learning increasing. Washinton D.C., College Faculty, ERIC Digest. RUÍZ, y RÍOS (1990): «El uso de la informática en la educación», en: Investigación y Postgrado, Vol. 5 n.º 2 (pp. 59-89).
- <http://rebecavaalcole.blogspot.com.co/2014/02/victoria-subirana-y-la-pedagogia.html>.
- ABELI, HANS. (1995) 12 Formas básicas de enseñar (una didáctica basada en la psicología), Madrid, Nercea.
- ARNAIZ, PERE. (1985) "Aprendizaje en grupo en el aula" Barcelona: Ed. Grao FONSECA, Ma, AGUADED J. (2007) "Enseñar en la universidad. Experiencias y propuestas de docencia universitaria".
- La Coruña: Netbiblo FABRA, M. (1994) Técnicas de grupo para la cooperación, Barcelona, CEAC. GIMENO SACRISTÁN, J. (1986)
- La pedagogía por objetivos: obsesión por la eficiencia, Madrid, Morata. MARTÍN, M. (1998) Manual de apoyo del taller sobre el rediseño de un curso, Programa de Desarrollo de Habilidades Docentes, ITESM.
- <http://www.efdeportes.com/efd150/unidad-didactica-para-la-ensenanza-del-voleibol.htm>
- <http://www.cursosls.sistema.itesm.mx/Home.nsf/>
- <http://www.sistema.ilesm.mx/va/dide/inf-doc/estrategias/colahoralivo>.
- Vivas, V. P. (2011). *La ilustración gráfica del siglo XIX: funciones y disfunciones*. Universitat de València.
- <http://pedagogiainfantilcuarto.blogspot.com.co/2015/05/lev-semionovic>.
- Cámara, E. L. (2000). Imágenes en la enseñanza. *Revista de Psicodidáctica*, Pag: 119.

Anexo 4. Unidades didácticas

<div>Tema 1. Unidad Didáctica</div> <div>BIENVENIDA PRESENTACIÓN – creación grupos Facebook y paseo por Edmodo historia del voleibol</div>
<p>Introducción</p> <p>En Edmodo que es una plataforma virtual educativa en línea que se utilizará para interactuar entre estudiante y docente, en ella podrás encontrar anuncios, videos y en línea publicados por el docente url y actividades escolares a desarrollar. Además, será el ambiente virtual de aprendizaje donde encontrarás diferentes actividades curriculares a realizar, esta plataforma educativa a través de un usuario y contraseña creada por el docente de educación física podrás disfrutar de las demás herramientas y juegos ya diseñados en ella.</p> <p>El voleibol fue creado en 1895 por William G. Morgan. Era entonces director de Educación Física en el Ymca de Holihoke, en el estado de Massachusetts, y había establecido, desarrollado y dirigido, un vasto programa de ejercicios y de clases deportivas masculinas para adultos. Se dio cuenta de que precisaba de algún juego de entretenimiento y competición a la vez para variar su programa, y no disponiendo más que del baloncesto, creado cuatro años antes (1891), echó mano de sus propios métodos y experiencias prácticas para crear un nuevo juego. Las reglas iniciales y los conceptos de base fueron establecidos: la MINTONETTE; primer nombre con el que se le había bautizado, había nacido.</p> <p>El profesor HALSTEAD llama la atención sobre la “batida” o la fase activa del lanzamiento, y propone el nombre de “Vóleibol”</p> <p>Gracias al Ymca el juego del voleibol fue introducido en Canadá y en muchos países: Elwood S. BROWM en las Filipinas; J. Oward CROCKER en China; Frank H. BROWN en Japón, el doctor J.H. GRAY en Birmania, en China y en la India, así como por otros precursores en México, en América del Sur, en Europa, en Africa y en Asia.</p> <p>Los primeros campeonatos nacionales de voleibol tuvieron lugar en los Estados Unidos en 1922, y es en 1928 cuando se crea el USVA: la United States Volleyball Association.</p> <p>En 1938 se establecieron unos contactos internacionales entre Polonia y Francia. Desgraciadamente, la Segunda Guerra Mundial interrumpió las entrevistas. Solamente a finales de 1945 fue posible establecer nuevas relaciones. Por su parte, el doctor Harold T. Friermood, entonces miembro del Ymca y muy pronto secretario de la Usvba, intentó establecer otra vez las relaciones internacionales e hizo difundir algunas obras sobre el voleibol.</p>
<p>Metas de Aprendizaje y/o Competencias</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar el conocimiento de la informática y la tecnología en el manejo de herramientas que permitan mejorar su rendimiento académico • Conoce y relaciona los procesos históricos del voleibol y hace un escrito crítico de su evolución a nivel competitivo
<p>Contenidos</p> <p>Tema:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de la plataforma virtual de Edmodo y organización de grupos académicos en Facebook. • Este es el link para inscripciones: https://www.edmodo.com/home#/group?id=19559315 • Códigos para cada grado así: 902 Jornada Mañana “cysrf8” 903 jornada mañana “a72e7i” 901 jornada Tarde “2fxjp5” 902 jornada Tarde “cchprj” <p>Subtemas:</p> <p>Si tienes problemas con la inscripción a la plata forma de Edmodo te invito a observar el siguiente video</p>

- <https://youtu.be/U0HgGgUjn1o>

Para el desarrollo de investigación de la historia del voleibol trabajaremos por parejas con la red social Facebook que está conectado a mi blog jimdo y desarrollaran por grupos la primera unidad que se llama **para leer** <http://oruhabedoh.jimdo.com/> para comenzar a indagar y hacer comentarios e ir presentado pequeños conceptos de la historia del deporte del voleibol mira los videos de jugadas, enlaces de páginas sobre el tema en mención.

Actividades de aprendizaje y Producto a Entregar

Actividades e Instrucciones

- Los estudiantes se reunirán por grupos de 5 personas a su libre voluntad para ver el video sobre cómo se juega el voleibol de forma profesional, que se encuentra anclado a las actividades a desarrollar en la plataforma de Edmodo

https://www.youtube.com/watch?v=IX87e7_1NW0

- Realiza un trabajo escrito por parejas sobre la historia del voleibol y su evolución a través del tiempo. analiza y compara ¿cuál ha sido su evolución? para lo cual te invito a que mires el tema que hay en este blog opción para leer <http://oruhabedoh.jimdo.com/> junto con el video que te aparece en el punto anterior
 - En cada perfil le aparece la opción en la campanita de su ventana la opción entregar y hay realizamos la entrega de tu escrito dentro del tiempo estimado que acordamos para la entrega
 - Realiza la inscripción con perfil completo en la plataforma Edmodo teniendo en cuenta el código que te entrego.
 - Mira y practica todas las herramientas que tiene la plataforma para su desarrollo.
 - Organízate por parejas para que por medio de Facebook entren en contacto y comenzar a realizar el tema de la investigación de voleibol utilizando Jimdo “<http://oruhabedoh.jimdo.com/>”

Producto a entregar

Trabajo escrito sobre la historia y evolución del voleibol a través del tiempo en la plataforma de Edmodo en el plazo estimado.

Tiempo Estimado para el desarrollo de la actividad

Una semana

Recursos Bibliográficos

http://www.fevochi.cl/?page_id=12

<http://www.fivb.org/EN/Refereeing-Rules/documents/Reglas%20de%20Juego%202015-1016%20-%20Espa%C3%B1ol%20FINAL.pdf>

<https://www.edmodo.com/home#/group?id=19559307>

<http://oruhabedoh.jimdo.com/>

Fecha de Inicio

Inicio de la Primera semana

Fecha de Cierre

Finalizando la primera semana

Forma de Entrega

Virtual almacenado en la mochila de trabajos del perfil del estudiante

Criterios de Evaluación

CRITERIOS	BAJO	BÁSICO	SUPERIOR	TOTAL
Conocimiento de Herramientas informáticas	Desconoce la plataforma virtual y las redes sociales y el uso de las mismas. Repercutiendo el desarrollo del trabajo a nivel informático.	Conoce algunas herramientas de la plataforma virtual. Pero no las maneja con facilidad, por lo cual se le dificulta desarrollar algunos apartes del trabajo a desarrollar en medios informáticos	Conoce y utiliza de manera adecuada las herramientas informáticas necesarias para el desarrollo de las de actividades asignadas en la plataforma y red social.	35
	5 Puntos	10 Puntos	20 Puntos	
Conocimiento de los Ambientes Virtuales de aprendizaje	no realizó el recorrido y las actividades expuestas en las Plataforma educativa Edmodo Debido a las dificultades que tiene en el conocimiento de las herramientas informáticas	El estudiante ingresó a la plataforma virtual Edmodo y realizó el recorrido, pero no cumplió con todas las actividades propuestas.	El estudiante ingresa a las plataformas educativas Edmodo y al Facebook de manera adecuada y realiza todas las actividades escolares expuestas en ella.	25
	10 Puntos	17 Puntos	30 Puntos	
Utilización de herramientas Informáticas y Ambientes Virtuales de aprendizaje	El estudiante no utiliza las herramientas asignadas por el docente. Esto debido a que confunde las herramientas. No abre el blog para desarrollar la actividad complementaria y no realiza los aportes mínimos	El estudiante utiliza de manera adecuada la (s) herramientas informáticas asignadas por el docente. Hace buen uso de algunas herramientas, pero La estructuración del trabajo no es la solicitada.	Utilizó de manera correcta las herramientas TIC que propone la guía, lo cual deja ver el manejo y uso de las mismas. Realiza buenas intervenciones y entrega a tiempo las actividades escolares.	40
	10 Puntos	24 Puntos	40 Puntos	
TOTAL PUNTOS POSIBLES				100
Rol del Tutor				
Como mediador y orientador, en la eficiencia y eficacia de los conocimientos adquiridos mediante la utilización de recursos didácticos informáticos para el mejoramiento en el rendimiento académico de los estudiantes.				
Fecha de Retroalimentación				

Indique cuándo deben esperar la retroalimentación sus estudiantes

Tema 2. Unidad Didáctica

GOLPES BASICOS EN EL VOLEIBOL

Introducción

La educación física recreación y deporte es una de las áreas con más acogida por los estudiantes dentro de la educación básica y media, fortaleciendo los lazos de amistad y competitividad de las personas abriéndole todos las posibilidades de construcción y fortalecimiento de la seguridad y puede ser enseñada su parte conceptual, práctica y aprendida a través de las TIC.

El voleibol es uno de los deportes de conjunto donde se maneja todas las habilidades y cualidades motrices de la persona en la ejecución del mismo por eso es importante saber dominar el balón con los diferentes golpes entre los cuales tenemos: <https://www.youtube.com/watch?v=vqin5bf25zA>

- **El golpe de antebrazo:** consiste en entrar en contacto con el balón con ambos antebrazos, uniendo las manos y estirándose al máximo.
- **Saque:** la acción de poner en juego el balón, lanzando o soltando el balón y golpeando con la mano.
- **Toque de dedos:** el balón se pasa utilizando suavemente las manos, por encima de la cabeza y con las yemas de los dedos hacia arriba; impulsando en la dirección deseada, pero sin agarrarlo ni lanzarlo.
- **Remate:** acción que pone fin a una jugada ofensiva. El jugador corre, salta y golpea el balón por encima de la red tirando el balón contra el suelo.
- **Bloqueo:** toda acción destinada a interceptar el ataque del equipo contrario, saltando junto a la red, con los brazos alzados y sin meterlos en el campo contrario. Está prohibido bloquear el saque adversario.

Metas de Aprendizaje y/o Competencias

- Identifica y practica los diferentes golpes básicos del voleibol para realizar ejercicios prácticos por parejas en la cancha del polideportivo
- conoce y domina los conceptos básicos que identifican los golpes en voleibol y los relaciona en actividades teóricas virtuales de forma individual.

Contenidos

Tema:

- golpes básicos en el juego del voleibol

Subtemas:

- golpe de antebrazo
- yema de dedos
- Saque
- Bloque
- remate

Actividades de aprendizaje y Producto a Entregar

Actividades instrucciones

- ingresa a la plataforma de Edmodo y desarrolla la actividad número dos que se refiere a los golpes básicos de voleibol
- allí encontraras el siguiente link donde aparece descrito el nombre del golpe y su respectiva explicación <https://voleibolaspectosclave.wordpress.com/golpes/> realiza una lectura crítica del contenido
- después mira los dos videos que hacen referencia a las explicaciones de los mismos golpes en los

dos links que aparecen en la plataforma de Edmodo

- en parejas en la cancha de voleibol práctica los golpes acompañados por el profesor para solución de inquietudes y ensayo de ejercicios.
- por último, dirígete al siguiente enlace que aparece como punto número 5
- <http://oruhabedoh.jimdo.com/para-hacer/> y desarrolla las actividades sopa de letras, relacionar que allí aparecen en la opción “**PARA HACER**” donde afianzaran los conocimientos adquiridos en los temas anteriores.
- en el mismo link realizaremos la actividad evaluativa test sobre voleibol

Producto a entregar

de forma virtual revisaremos los resultados de los conocimientos adquiridos en la actividad del test evaluativo que se realizó en el blog en la opción PARA HACER

Tiempo Estimado para el desarrollo de la actividad

Toda la semana

Recursos Bibliográficos

<https://voleibolaspectosclave.wordpress.com/golpes/>

<http://www.fivb.org/EN/Refereeing-Rules/documents/Reglas%20de%20Juego%202015-1016%20-%20Espa%C3%B1ol%20FINAL.pdf>

<https://www.edmodo.com/home#/group?id=19559307>

<https://www.youtube.com/watch?v=vqin5bf25zA>

<http://oruhabedoh.jimdo.com/para-hacer/>

Fecha de Inicio

Inicio de la segunda semana

Fecha de Cierre

Finalizando la segunda semana

Forma de Entrega

Digital – Este debe ser guardado en la mochila del estudiante de Edmodo.

Criterios de Evaluación

NIVEL DE RENDIMIENTO				
CRITERIOS	VALORACIÓN BAJA	VALORACIÓN MEDIA	VALORACIÓN ALTA	TOTAL
Participación Facebook y blog	No realiza alguna de las dos actividades del blog para leer y para hacer de forma individual ni grupal	La participación en las diferentes es muy escasa y no relaciona con las actividades prácticas	Realiza todas las actividades del blog para leer y para hacer de forma individual ni grupal haciendo muy importante su participación	30
	10 Puntos	17 Puntos	30 Puntos	
Desarrollo de actividades en educaplay	Su participación es muy escasa en las actividades propuestas	Se evidencia que ha desarrollado algunas de las actividades propuestas para el afincamiento de conceptos básicos	El estudiante participa de forma dinámica y práctica y demuestra alto grado de interacción y claridad en los conceptos y golpes aprendidos	40

	10 Puntos	24 Puntos	40 Puntos	
Actividad grupal	El estudiante aporta colaboraciones sencillas y poco claras. Algunas contribuyen al conocimiento.	El estudiante realiza aportaciones coherentes y bien cimentadas. Muchas de sus aportaciones ayudan a la construcción del conocimiento.	Sus aportes son enriquecedores y ayudan para el aprendizaje del tema y en la construcción del conocimiento. De todos en el grupo	40
	10 Puntos	24 Puntos	40 Puntos	

Rol del Tutor

Como docente estaré como mediador y orientador en todas las actividades propuestas para el desarrollo del módulo.

Fecha de Retroalimentación

en educaplay hay dos actividades para los estudiantes que los resultados no fueron buenos en su test

Tema 3. Unidad Didáctica SISTEMAS DE JUEGO EN VOLEIBOL

Introducción

Los sistemas de juego en voleibol nacen con la idea de generar un juego mucho más táctico y competitivo. Principalmente su importancia se debe a que durante este proceso a cada jugador se le asigna un rol, por lo tanto, se especializa en una función durante el juego. Ver siguientes imágenes

De este modo se puede distribuir de mejor manera a los jugadores para obtener de ellos su máximo rendimiento. Es así que los sistemas de juego están divididos en dos tipos, según su objetivo y según su función:

a) Sistemas ofensivos

b) Sistemas defensivos

a) Sistemas Ofensivos:

Son aquellos en los cuales los alumnos - jugadores son distribuidos de tal manera, que permiten una máxima expresión de rendimiento y equilibrio en lo que a ataque y defensa se refiere.

Para señalar los sistemas ofensivos, estos se designan con (2) números, correspondiendo el primero de ellos a los remachadores que existen en el sistema, el segundo de ellos a los levantadores (armadores) y la suma de estos dos números siempre tendría que ser 6 (seis) puesto que representan a la cantidad de jugadores que pertenecen al sistema y que en el caso del Voleibol, bajo cualquier circunstancia es seis (6).

Teniendo como premisa básica los antecedentes anteriormente entregados, podremos determinar que los sistemas ofensivos existentes en el voleibol son:

Sistema 6 – 6

Sistema 4 – 2 (6-2)

Sistema 3 - 3

Sistema 5 – 1

Sistemas defensivos

Un sistema defensivo es la forma de distribuir a los alumnos-jugadores en la cancha de tal forma que permita detener con éxito la mayor parte del ataque rival.

Fundamentalmente existen dos sistemas defensivos, ellos son:

- 1) 3 - 1- 2 seis delante
- 2) 3 - 2- 1 seis atrás.

Metas de Aprendizaje y/o Competencias

- conoce los diferentes sistemas de juego utilizados en el voleibol para relacionarlos en diferentes encuentros deportivos de forma práctica.
- Analiza críticamente en un video deportivo los diferentes sistemas de juego utilizados y los relaciona y expone de forma escrita grupal según sus criterios.

Contenidos

Tema:

- Sistemas de juego utilizados en los encuentros deportivos del voleibol

Subtemas:

- sistemas defensivos
- Sistemas defensivos

Actividades de aprendizaje y Producto a Entregar

Actividades e instrucciones:

- Ingresa a la plataforma Edmodo y desarrolla las actividades propuesta 5 para tu grado.
- En el punto número 1
- Observa la siguiente página donde se explica los sistemas de juego
<http://educacionfisicaumayor.blogspot.com.co/2011/08/sistemas-de-juego.html>
- Realiza con un compañero un pequeño borrador sobre las diferentes gráficas de los sistemas dibujados allí
- En el punto número 2 en la misma plataforma observa el video que aparece en el link correspondiente a este punto
<https://www.youtube.com/watch?v=-TjIBVzPxjk>
y relaciona las jugadas con los borradores realizados en el primer punto con tu compañero.
- De forma individual realizamos una presentación en PowerPoint de los diferentes sistemas aprendidos y la entregaras en la plataforma en la fecha acordada.
- para el desarrollo del punto número 3 con el mismo compañero observa el siguiente video
<https://www.youtube.com/watch?v=WoVK-C6KeR4>
Copia en una hoja las instrucciones y realiza la práctica que allí se plantea en la cancha de voleibol.

Producto a entregar

Realiza con una presentación en PowerPoint y envíala a Edmodo de los sistemas de juego que aprendiste

Tiempo Estimado para el desarrollo de la actividad

Toda la semana

Recursos Bibliográficos

<http://educacionfisicaumayor.blogspot.com.co/2011/08/sistemas-de-juego.html>

<https://www.youtube.com/watch?v=-TjIBVzPxjk>

<https://www.youtube.com/watch?v=WoVK-C6KeR4>

Fecha de Inicio

Inicio de la tercera semana

Fecha de Cierre

Finalizando la tercera semana

Forma de Entrega

Digital – Este debe ser guardado en la mochila de Edmodo de cada estudiante.

Criterios de Evaluación

NIVEL DE RENDIMIENTO				
CRITERIOS	VALORACIÓN BAJA	VALORACIÓN MEDIA	VALORACIÓN ALTA	TOTAL
Análisis y participación	No comprende el contenido del texto, el cual no le permite opinar sobre el tema en mención.	Comprende el contenido de los sistemas de juego explicando lo leído, pero al momento de realizar el trabajo en grupo no lo interpreta	Expresa e identifica los sistemas de juego tanto en defensa como en ofensivo	30
	10 Puntos	17 Puntos	30 Puntos	
presentación	Desarrolla la presentación en PowerPoint, pero no identifica qué sistema es ni lo entiende	Evidencia el manejo de los sistemas los gráfica, pero no los sustenta de modo incompleto	Realiza su presentación sustentada de los sistemas sin ningún problema.	30
	10 Puntos	17 Puntos	30 Puntos	
Test	El estudiante incluye información somera del contenido requerido y no demuestra dominio del mismo. La información no es relevante, precisa y no está resuelta de forma coherente.	El estudiante incluye una cuarta parte del contenido requerido y demuestra de forma parcial. La información es relevante, precisa y está resuelta de forma coherente.	El estudiante incluye el contenido requerido y demuestra dominio del mismo. La información es relevante, precisa y está resuelta de forma coherente	40
	10 Puntos	24 Puntos	40 Puntos	
TOTAL PUNTOS POSIBLES				100

Rol del Tutor

Como docente estaré como mediador y orientador en todas las actividades propuestas para el desarrollo de esta actividad.

Fecha de Retroalimentación

se realizará la práctica de los sistemas de forma práctica según el video